Backstab

JEU DE RÔLE ET PLUS SI AFFINITÉS...

N°49

VOYAGE

Dans les bras de Kâli !



JEU X-CRAWL

Reality show + dungon crawling

CRITIQUES

Vampire, Gurps, Eberron, Dawn of War...

Le plus gros donjon du monde en poster !

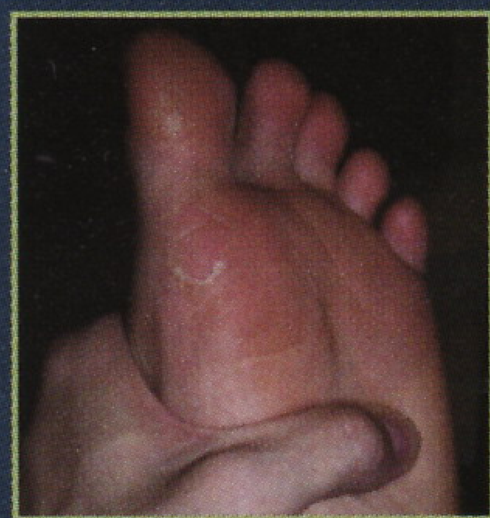
Belgique : 6,20 € - Luxembourg : 6,20 € - Suisse : 9,5 FS - Canada : 8,95 $ CAN - DOM : 6,40 €

N°49 - septembre/novembre 2004 - Trimestriel

M 06485 - 49 - F: 4,90 € - RD



Un dé vous manque
et le JDR est dépeuplé.



Comme tout le monde, j'ai mes dés fétiches. Dans mon cas, il s'agit de dés à six faces couleur ivoire aux angles arrondis, qui proviennent des boîtes de *L'Œil Noir* éditées par Gallimard dans les années 1980. J'en avais initialement dix, mais, il y a quelques années, un individu répugnant dont j'ignore l'identité m'a dérobé le dixième dé. Toi qui m'as volé mon dé, exécrable vermine infrahumaine, ignominie anthropoïde, rôliste de pacotille, sous-PNJ, je te hais et te maudis jusqu'à la treizième génération. C'était mon dé ! *Mon* dé ! À moi !
Heureusement, je peux encore, de temps en temps, contempler et chérir mes neuf survivants. Ces dés fétiches ont ceci de particulier qu'ils font généralement de mauvais jets, pas mal de 1, des 3 et beaucoup de 2 (ce qui ne m'a pas empêché de les utiliser à *Star Wars*, *Thoan* ou *Shadowrun*). C'est pour ça que j'ai dû tricher lors de la création de mon perso pour Eberron, Michaël. Je pense que tu comprends car, avec notre expérience dans le jeu drôle, nous n'accordons plus que peu d'importance à ce genre de choses n'est-ce pas ? On est trop vieux pour se prendre la tête sur quelques points par-ci par-là. On a de la bouteille, de la sagesse, tout ça. Le principal, c'est le *rolplaying*. Le principal, c'est de prendre son pied entre amis.
MON DÉ !!!!

Cyril Pasteau

P.S. : Hé, salaud, je lève la malédiction si tu me rends mon dé. Promis.



MÉLIOBRÈS
Chère Maman, la cuisine locale est délicieuse, les épices raffinées, les Indiens sont très nombreux et, s'il en manque un ou deux, personne ne s'apercevra de la différence.



ALABAMA NICK
Shiva ou pas Shiva, je pense que tu as un problème d'attitude, mec.



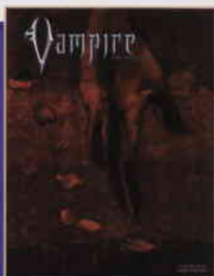
LILITH
Un peu de dharma comme Rama, bien callipyge comme Kali, hop les portes de l'Inde s'ouvrent à moi.



Le jeu de rôle, foncièrement, n'est pas un loisir coûteux, même si notre passion nous amène à collectionner tout ce que nous pouvons raisonnablement nous offrir. Les meilleurs jeux, et ceux qui coûtent le moins cher, sont bien sûr ceux qu'on écrit soi-même sur un coin de table pendant les cours insipides. Les produits du commerce, ensuite, ont des prix très variables. Un même produit d'importation peut coûter quasiment deux fois moins cher sur Amazon.com (s'il est référencé) que dans les boutiques de jeu traditionnelles ou en ligne – qui, certes, doivent répercuter d'autres coûts. Et, de boutique en boutique, les prix varient parfois dans de grosses proportions. Pour cette raison, le prix des produits étrangers est désormais indiqué en monnaie locale (1 $ vaut 0,83 € environ) dans le magazine. Quoi qu'il en soit, rien ne remplace le plaisir quasiment charnel (*proud to be a dork* !) de l'exploration de la boutique. Un annuaire des boutiques remplace les coupons promo à la fin du magazine, jetez-y un coup d'œil !

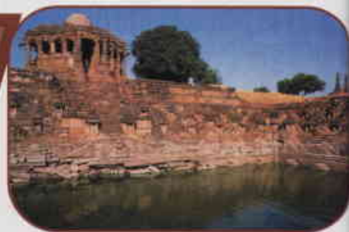


Sommaire N°49



Poster The World's Largest Dungeon / Encart
La carte complète du plus grand donjon jamais conçu !

Jeu de plateau complet : X-Crawl / Encart
Triomphez du donjon devant des millions de fans !



Critiques

Jeux de rôle

Suppléments

Jeux micro

Jeux de société

Jeux de batailles





Illustration de couverture : *"Caves of Ice"* de Clint Langley.

Directeur de la publication : Sylvain Pilet
Rédacteur en chef : Cyril Pasteau (backstab@darwin-project.com)
Directeur graphique : Igor Polouchine
Responsable graphique : Bertrand Bès (bertrand@darwin-project.com)
Responsable TOC (articles culture) : Yannick Peignard
Rédacteurs :
François Alix, Asgard, Pascal Bernard, Gaëtan Bothorel, Nathalie Brié, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, Olivier Guillo, Sandy Julien, Lambeaux, Stéphane Laye, Philippe Lecomte, Xavier Limousy, Guillaume Luiggi, Philippe Manteaux, Fabien Marteau, Geoffrey Picard, Benoît Ruiz, Mathieu Saintout, Johan Scipion (jscipion@free.fr), Philippe Tessier, Léonidas Vesperini, Élise Vigor et 7.7.
Maquette / Infographie :
Stéphanie Chartier, Tiphaine Kolly, Stéphanie Lairet, Sylvain Pilet, Claire Renaudat et Mathieu Saintout.
Illustrations :
Anne Rouvin et Marine Tumelaire.

Musique d'ambiance : "Yes, the river knows" The Doors
Sites du mois : Darth Maul et Darth Vader

Merci pour leur contribution à AEG, Pandahead Productions, Madame Stern (Ambassade de l'Inde), l'Archaeological Survey of India, les éditeurs qui ont passé des avant-premières, Mathieu Saintout (l'homme génétiquement modifié pour parler à toute allure), Laurence, Jehanne, Mildred, Virginie, Guillaume Luiggi, Xavier Limousy et Benoît Ruiz.

Directeur de la publicité : Vincent Vandelli
regiepub@darwin-project.com
Secrétaire de rédaction, chargée de la communication : Valérie Lahanque
promo@darwin-project.com
Liste de discussion : envoyer un courriel vide à backstab-subscribe@yahoogroupes.fr
Abonnements :
Backstab Abonnement
Boîte Postale 45
78315 Maurepas Cedex
01 30 62 15 64
abonnement@darwin-project.com
Du lundi au vendredi de 11h30 à 17h30.
Backstab est édité par Darwin Project, SARL de Presse au capital de 41.500 Euros.
RC : Paris R.C.S. B 438 958 985
Siège social : 75, rue Compans
75019 Paris, France.
Gérant : Sylvain Pilet
Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
N° de commission paritaire : 0507 K 77510
Diffusion : NMPP
Impression : Assistance Printing
(St Denis La Plaine 93 - France)
Printed in France - Imprimé en France

Ce qu'il y a d'extraordinaire

Dans le jeu de rôle, c'est que tous les joueurs deviennent automatiquement des auteurs. Entre être auteur de son personnage et auteur d'un monde complet, il n'y a qu'un pas que beaucoup de courageux franchissent allègrement. Pour notre plus grand plaisir !

Trophée Fanzine

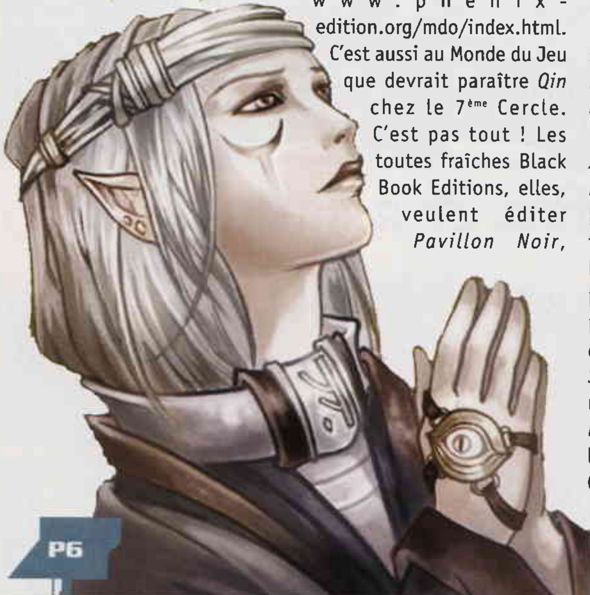
Il ne reste plus que quelques jours pour participer ! Vous avez jusqu'au 10 septembre pour déposer les exemplaires de vos fanzines afin de participer à la 7ᵉ édition de ce trophée qui récompense la meilleure publication amateur de l'année. Le règlement est disponible sur www.ffjdr.org/?page=activites-trophee_zine ou par courrier (envoyez une enveloppe timbrée) à FFJDR – Trophée Fanzine, c/o Patrice Mermoud, 49 passage Lamboussy, 74160 Feigères. Le jury se réunira lors du Monde du Jeu.

Cet automne

Les p'tits éditeurs poussent comme des psylos dans les prés des Yvelines ! Commençons par Les Ateliers d'Ailleurs. Les auteurs du jeu PDF *Rossïya* en assurent le suivi sur leur site web avec, pour septembre, le bestiaire chamanique, la description complète de Constantinople ou encore le panthéon de Svarog. Le premier supplément, quant à lui, sera le début de la campagne Hyperborée.



L'association Phénix s'emploie toujours à faire de la création française avec *Mousquetaire de l'Ombre*, prévu pour le prochain Monde du Jeu et qui propose d'incarner des agents de la Couronne très spéciaux dans un dix-septième siècle légèrement révisé : www.phenix-edition.org/mdo/index.html. C'est aussi au Monde du Jeu que devrait paraître *Qin* chez le 7ᵉᵐᵉ Cercle. C'est pas tout ! Les toutes fraîches Black Book Editions, elles, veulent éditer *Pavillon Noir*, *Midnight* et *Dawnforge*, rien que ça !

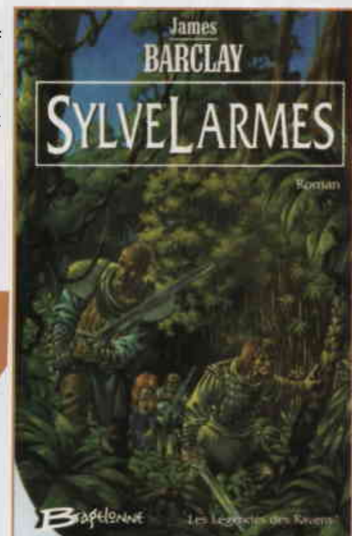


Passons à Éclipse. Ce nouvel éditeur lorrain a été fondé autour de Roland Scaron, auteur de *Terrain Vague*, un vieux jeu Ludodélire. Il remet le couvert avec *Taverne*, un jeu de bagarre à coups de chopes conçu de telle sorte qu'il est facile de s'incruster dans une partie en cours ou de s'absenter une minute sans que la partie s'arrête... Deux boîtes différentes (une de persos *"gentils"* et une autre de personnages *"mauvais"*) doivent permettre de faire participer jusqu'à 10 joueurs simultanément. D'après les échos de joueurs ayant testé, c'est marrant. Autre jeu, encore pour octobre mais cette fois-ci de rôle *Les Guerriers des Brumes* s'adresse sans complexes aux débutants. Pas de feuille de personnage, pas de livre de règles, seulement des cartes qui expliquent tout ce qu'il faut savoir sur les Égarés qui cherchent à survivre dans le monde de Brume. Ô Ulrich Kiesow, quelqu'un aurait-il enfin réussi à créer un jeu d'initiation potable ?
Du côté des gros, enfin, du gros éditeur, on attend : fin septembre, deux scénarios *D&D* dont *Le Cœur d'Ashardalon*, *Les secrets du Phénix* pour *Rokugan d20*, *Drôle de zèbre* de Bruno Cathala et *Dungeon Twister*, un jeu de plateau attendu avec impatience. Fin octobre, c'est l'avènement du *Codex Divin* pour *D&D* et d'un supplément pour *INS/MV* : *Les petites apocalypses*. Il y aura aussi *Sharur*, un jeu de plateau du même gabarit que *L'Âge des Dieux*. Fin novembre, c'est l'Outreterre des Royaumes Oubliés qui livrera ses secrets, et un nouveau supplément assouvira la soif de justice des Cops de L.A. ! Enfin, le dernier mais non le moindre, Darwin Project prépare pour octobre la réédition de *Guillotine*, fameux jeu de cartes devenu introuvable. Les aristocrates à la lanterne !

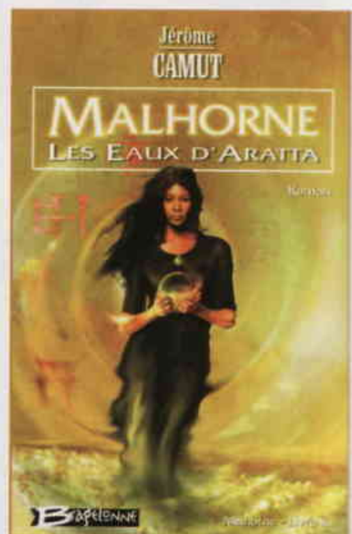
4 et 5 septembre 2004 à Provins (77)

Le Club Pythagore organise ses 17ᵉ rencontres à la salle du Minage. Il sera notamment possible de découvrir des scénarios inédits pour nos célèbres jeux français : *Maléfices*, *Hurlements*, *La Méthode du Docteur Chestel* (avec D. Danjean), *Hystoire de Fou* et *Rêve de Dragon* (avec D. Gerfaud). PAF 10 €. Contact : www.clubpythagore.fr.st.

Bragelonne



Chez Bragelonne, deux suites très attendues : *Les Descendants de Shannara* de Terry Brooks et *Sylvelarmes* de James Barclay. Ce sont des concentrés d'action, du pur divertissement, avec une mention spéciale pour le livre de Barclay, à l'écriture très rythmée, car c'est presque une campagne méd-fan clefs en main. Fantasy toujours, *La voix des brumes* de Loevenbruck, le tome 2 de *Gallica*. Une suite menée tambour battant par un Henri toujours en forme. Les amateurs apprécieront. Mais c'est là où on n'attend généralement pas trop Bragelonne qu'ils se démarquent, avec le tome 2 de *Malhorne*, un polar fantastique d'une grande qualité. Même si l'ambiance change grandement par rapport au premier, on retrouve dans ce tome tout ce qui a fait son charme : mystères, intrigue et action. Enfin, à noter en SF la sortie d'*Anges déchus*, le deuxième roman de Richard Morgan à paraître chez la Brag Team. Et je parie que cela ne sera pas le dernier, vu le succès qu'il rencontre à chaque fois !



10 au 12 septembre à Anse (69)

Serge Laget organise le 2e championnat de France de son jeu *Mare Nostrum*, du vendredi 21h30 à dimanche 15h. Contact : www.sergelaget.com.

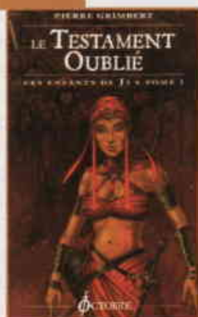
17 au 27 septembre à Caen (14)

Darwin Project sera présent lors de la foire, une des plus grosses de France, avec l'aide du très normand Pion Magique ! Contact : Jean-Pierre Wadoux au 02 31 85 17 77.

25 et 26 septembre 2004 à Allez-et-Cazeneuve (47)

The Game Club organise la 4e Halte des Pèlerins du Rêve à la salle des fêtes. Il nous promet du jdr, de la fig, à manger et à boire et surtout un *Space Hulk* géant ! Contact : gameclub@caramail.com / gamesclub.fr.st.

La suite du Secret de Ji... Enfin !



Après 8 ans d'attente, Pierre Grimbert nous livre enfin la suite du *Secret de Ji*. Les héros se sont mariés et leurs enfants ont grandi. Mais la menace de Sombre plane toujours et, lorsque les Héritiers disparaissent, la nouvelle génération doit prendre la relève, tout en échappant aux tueurs lancés à ses trousses. *Les Enfants de Ji* est la digne suite du *Secret* et tout aussi prenant. À lire absolument ! À noter que cette suite sort dans une nouvelle maison d'édition, Octobre, créée par, entre autres, Pierre Grimbert !



Let the sun shine



Je ne m'étendrai pas sur la sortie extrêmement controversée de la suite de *L'épée de cristal*, mais je prendrai en revanche le temps de vous vanter le graphisme rare, le scénario alléchant et les personnages attachants de *Marie des loups*. Vous l'aurez compris, il va falloir suivre de très près cette nouvelle série. Et enfin, enfin paraît le second tome de *Paradis perdu*, mais Varanda a disparu en chemin. Heureusement, la qualité est tout de même au rendez-vous.

On se méfie de la Poste

Comme de la peste. Ils chourent les cadeaux qu'on envoie aux lecteurs, ils font arriver le magazine en retard aux abonnés, etc. Mais leur boulot n'est pas toujours facile. Un employé a été blessé par l'explosion d'un colis contenant un plein cylindre de plasma et de cristaux cryogènes congelé à -40°C. Un vampire avait commandé du sang par correspondance ?

Le Lombard

L'événement du Lombard ce mois-ci, c'est sans conteste l'arrivée de *Rock Mastard* et de sa finesse toute relative. Ajoutons à cela le troisième tome de *Silex Files* et on a une brochette de pieds de nez à la révérence. Le fantastique dilué de James Healer relève un peu le niveau... mais est-ce bien ce qu'on recherche ?



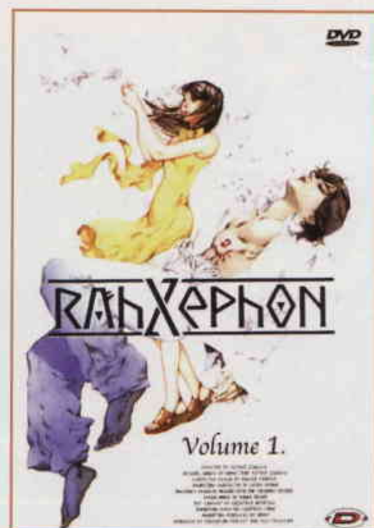
19 et 20 octobre à Cavaillon (84)

L'Association Ludique Cavaillonnaise s'empare de l'hippodrome pour y perpétrer la 6e Quête du Melon, ainsi appelée parce que la présence de melon (même en arrière-plan) est la *"signature"* des scénarios maison (par ailleurs dûment testés). Au menu : *D&D*, *INS*, *L5A*, *Tiers Âge*, *Vampire : L'ÂdT*, *Warhammer* et *Pavillon Noir*. Si participer à un tournoi convivial et décontracté sous le soleil vous séduit, sachez que vous n'êtes pas seul ! La Vouivre d'Avignon sera de la partie et le tout sera sponsorisé par *Backstab* ! PAF 10 €. Banquet du samedi à 10 €. Contact : www.chez.com/ivn/alc.

Les animés du mois

Deux nouvelles séries de SF prometteuses viennent de débuter. *RahXephon* (Dybex) et *Yukikaze* (Beez Entertainment) ont de nombreux points communs : les graphismes sont splendides, mais la mise en place est plutôt lente et la confusion trop grande. À croire que les auteurs pensent qu'un animé se doit être abscons ! Ceci étant dit, *Yukikaze* est une vraie réussite avec ses batailles aériennes, ses I.A. et ses extraterrestres insidieux, et il y a des éléments de scénario à retirer de *RahXephon* (la bulle de Tokyo, le décalage temporel... trop fort !). Mais ce n'est pas tout ! Deux séries incontournables pour nous rôlistes continuent leur petit bonhomme de chemin. Le monde de *Berserk*, dont le volume 6 (l'avant-dernier) vient de sortir, est toujours aussi impitoyable. Pourtant, Guts semble parvenir à, je ne dirais pas la sérénité (c'est toujours un boucher sanguinaire), mais une certaine maturité. Et, sans Griffith, les mercenaires courent d'échec en échec... La Brigade des Faucons survivra-t-elle ? Quant à *Wolf's Rain*, dont le volume 6 devrait paraître ce mois-ci, c'est une excellente revisitation SF du thème du loup-garou. Les loups marchent déguisés parmi les hommes, à la recherche de la fille-fleur qui les mènera au paradis...





22 au 24 octobre à Vauréal (95)

Le gymnase Marcel Paul va retentir des braillements des joueurs de tous poils (tous les styles de jeux sont réunis) réunis par Espace Jeux Vauréal. En serez-vous ? Contact : Patrick 06 62 02 03 19 / www.fdj2004.fr.st.

22 au 24 octobre 2004 à Bruz (35)

Le salon Ludomania se tiendra au Parc des Expositions Rennes-Aéroport. Darwin Project sera de la partie et nous espérons vous voir sur notre stand avec vos petits frères et vos gamins. Contact : info@ludomania.com.

There is only WAR

L'illustration en couverture de ce numéro est signée Clint Langley et provient de *Caves of Ice* de Sandy Mitchell, édité par la Black Library (la branche éditoriale de Games Workshop). Le roman met en scène le Commissaire Ciaphas Cain et ses fidèles Valhallans. Vous pouvez aussi retrouver les excellentes aventures de Cain dans *For the Emperor*. Les deux ouvrages sont disponibles sur www.blacklibrary.com. Le catalogue s'étoffe un peu plus chaque mois avec des auteurs comme Dan Abnett, William King, et même Gavin Thorpe. Pour commencer, je vous conseille la trilogie *Eisenhorm* pour *40K* et *Mark of Damnation* pour *Warhammer*. Ces merveilles nous font découvrir les profondeurs insoupçonnées des mondes des jeux. Vous allez me dire, oui mais c'est en anglais. C'est là que je vous réponds : plus pour longtemps ! Des p'tits gars bien de chez nous ont eu l'excellente idée d'acquérir le catalogue de romans anglais. Ainsi, la Bibliothèque Interdite devrait sortir ses deux premiers romans avant la fin de cette année. Dans l'ordre, vous découvrirez *Premier et Unique* de Dan Abnett, premier tome des aventures des Fantômes de Gaunt disponibles en figurines pour la Garde Impériale, et *Tueur de Trolls* de William *"Bill"* King, premier tome des aventures de Gotrek, le Tueur de Trolls le plus célèbre, et de son compagnon Félix Jaeger. Il n'y a que la GUERRE, on vous dit.



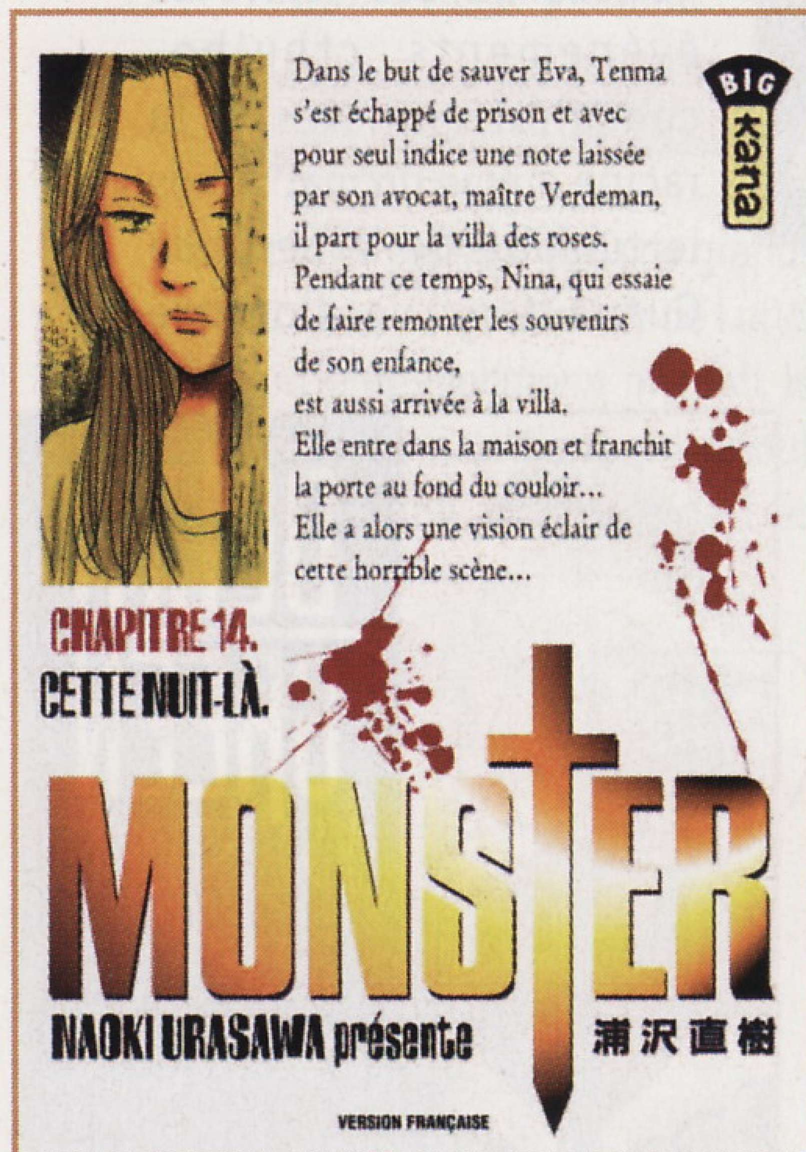


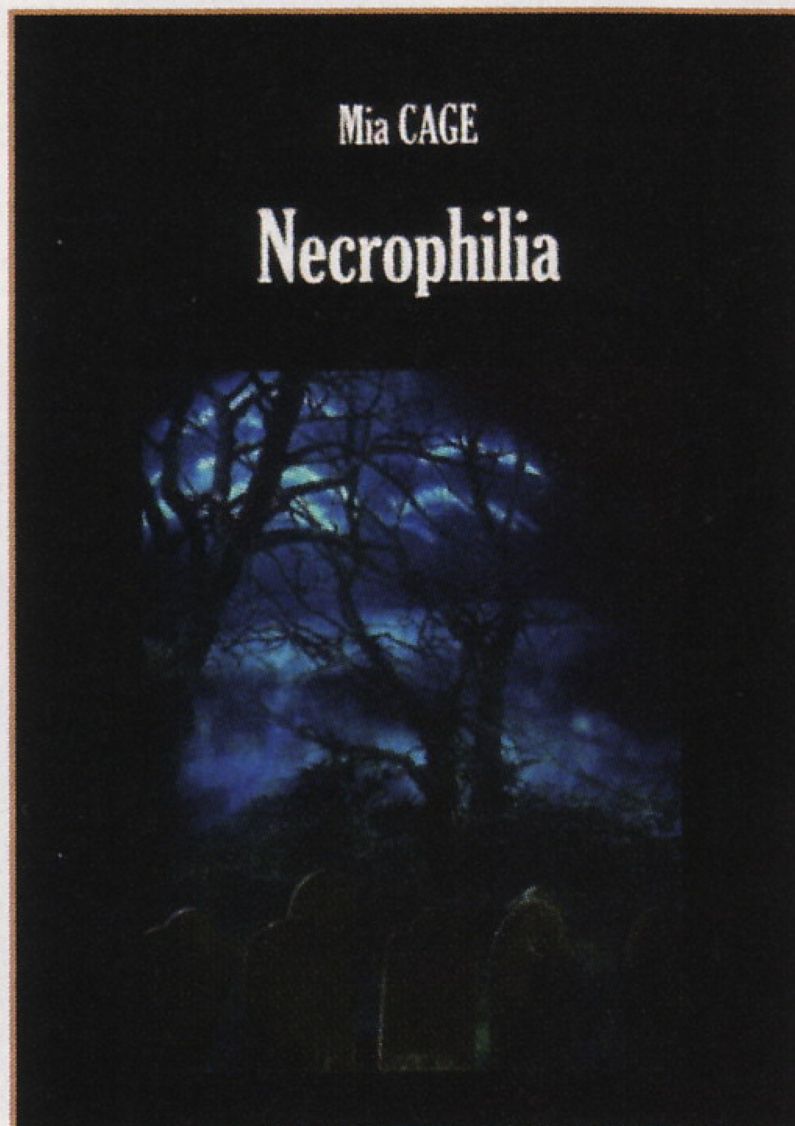
L'assurance JDR

La Fédération française de jeu de rôle a pris une initiative louable en négociant auprès de la Maaf une assurance à tarif préférentiel pour ses membres associatifs. Si vous voulez en savoir plus, contactez le trésorier (Alban) au 01 44 24 05 98 ou à tresorier@ffjdr.org.

Manga

Le dernier tome de *Monster* (Kana) tend à confirmer l'attrait de cette série. Un scénario en béton qui nous perd dans ses méandres, sans jamais se noyer lui-même dans les incohérences. Un trait recherché et des personnages profonds en font une œuvre intéressante. *Blame!*, de Glénat, est un manga intimiste entre réel et résosphère... et où on parle peu, très peu. Bizarre et envoûtant. *Niraikanai* (Delcourt) peut paraître hermétique de prime abord. Cependant, un peu de persévérance vous ouvrira les portes d'une histoire passionnante, empreinte de mysticisme sur fond de station orbitale. Enfin, le dernier manga qui nous a marqué est sans conteste le neuvième tome de *L'habitant de l'infini*, paru chez Casterman. Toujours d'un abord délicat, peut-être même plus que ses prédécesseurs, il n'en confirme pas moins la force de cette histoire qui nous fait entrer dans les coulisses des dojos.





Nuit d'Avril en septembre

Dans la foule des maisons d'édition, certaines mériteraient une plus grande notoriété. Nuit d'Avril est faite de ce bois. Avec six ouvrages au catalogue – qui ne cesse de s'étoffer – elle a su m'envoûter. Des romans basés sur un fantastique intimiste et oppressant qui vous prend de la première à la dernière page, tel est leur cheval de bataille. Alors que le dernier volet de la trilogie de Franck Guilbert vient à peine de sortir, alors que Mia Cage brandit fièrement son *Necrophilia* aux sujet et titre osés, Nuit d'Avril poursuit son chemin et risque fort de s'imposer comme une référence dans leur domaine. C'est tout le mal que je leur souhaite.

Nestiveqnen

La suite de *Sardequins, Guerre et fées*, était grandement attendue pour confirmer, ou non, le talent de Philippe Monot. Je dépouille le résultat... et c'est une confirmation ! Mention spéciale pour son humour, si rare dans les œuvres de fantasy classiques. Louise Cooper entre dans leur catalogue avec *Notre dame des neiges*, un récit bientôt de saison... Quant au *Roi repenti*, c'est le dernier et le plus accessible des trois volumes de *La Chronique Insulaire* de Claire Panier-Alix.



Fleuve Noir



Avec une nouvelle séquence de *LanceDragon*, débutant frileusement mais se rattrapant par la suite, Fleuve Noir propose encore une fois de nouvelles aventures pour tous les fans de la série. La collection Fantastique continue son bonhomme de chemin et publie, entre autre, des rééditions de la *Chronique des vampires* d'Anne Rice, *Imajica* de Clive Barker, ainsi que de nombreux autres ouvrages à découvrir de toute urgence. Rendez-vous ailleurs, la collection grand format, n'est pas en reste avec un nouvel Eddings, *Le réveil des anciens Dieux* et un roman de SF, *L'ombre du Shrander*, qui défrise les moustaches des conventions de la SF.



Gagnants du concours Le Retour du Roi

Réponse : Minas Tirith. 1. à 5. P. Léger (06), S. Lapeyre (38), L. Coste (71), N. Arnoux (49) et M. Dunet (94).

Gagnants du concours Enquête lecteurs

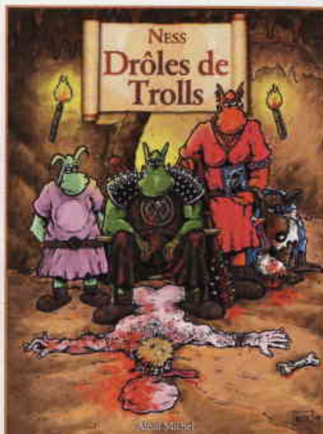
1. à 5. N. Henneton (86), C. de Billy (25), M. Meys (Belgique), H. Coullon (45) et N. Salamand (42).

Gagnants du concours Mg qthqnky, etc.

Réponse : la phrase p. 12 était "*Le premier à décoder cette phrase gagne un petit cadeau.*" Félicitations à Anthony Combrexelle de Nangis (77) qui gagne un lot dans la ludothèque de *Backstab* !

Ils marchent dans la forêt, ils sont de plus en plus laids

Mais qui sont-ils ? Les trolls bien sûr. Albin Michel se permet de sortir une p a r o d i e irrévérencieuse d'un humour parfois facile : *Drôles de Trolls*. J'ai quand même beaucoup apprécié... surtout le loup-garou, aux faux airs de Zizou et qui s'en prend plein la tête. Ils ont réussi à me faire souvenir de mon côté troll trop longtemps refoulé...GRRRR.



Priest revient, Priest revient, Priest revient parmi les siens



Vous connaissez *Inner City Blues* ? Non ? C'est un tort. Le deuxième tome vient de paraître chez Vents d'Ouest et... c'est d'la bombe baby ! C'est funky, c'est groovy, c'est kitch, mais c'est excellent. Un scénario béton, un humour à deux balles, bref, un vrai bonheur. Alors, encore là ?

Quand Alvin rencontre Hrolf... dans le Paris des Merveilles

Quatre ans ! C'est le temps qu'il a fallu pour que le sixième tome d'*Alvin le Faiseur* d'O.S. Card sorte enfin chez L'Atalante. Mais que les fans se rassurent, il est dans la pure lignée des précédents et trouve même une place de choix dans le cycle, puisqu'il annonce une suite (fin ?) plus que prometteuse. Quant à Hrolf Kraki de Poul Anderson, il prend la peine de venir nous narrer sa saga avec l'aide des éditions du Bélial. Certes, les amoureux de pâquerettes et autres douceurs passeront leur chemin, mais les autres sauront apprécier ce récit épique et agrémenté de croquis de Sorel. Enfin, le Pré aux Clercs nous soumet un nouveau roman de Pierre Pevel : *L'élixir d'oubli*, qui se situe dans le Paris des merveilles.

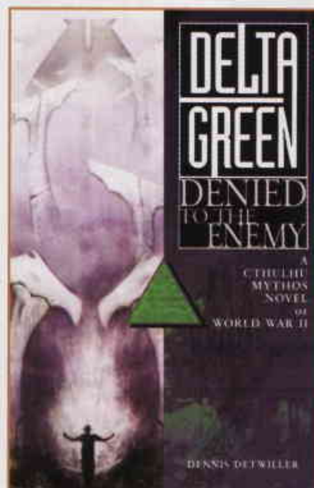




Digne suite des *Enchantements d'Ambremer*, on regrettera toutefois une histoire un peu longue à démarrer. C'est dommage, d'autant que Pevel nous avait habitué à des récits rythmés (voir Wielstadt chez Fleuve Noir).

Denied to the Enemy

Vous aussi, vous avez toujours voulu plonger vos joueurs dans une campagne de *Delta Green* qui se passerait à la genèse de ces terribles événements cthulho-conspirationnistes, à la racine même du mal : dans le tumulte de la Seconde Guerre Mondiale, alors que



la Karotechia embrasse à peine sa quête immonde. Dans ce cas, ce roman de Dennis Detwiller est fait pour vous ! Le style est parfois un peu lourd, mais l'intrigue est sympa et c'est une mine d'infos intarissable, qui vous permettra de mettre en place le *setting* de vos rêves. À conseiller à tous les fans de *Delta Green* ! 20 €, en v.o., chez Armitage House.

4 au 7 novembre à Nantes (44)

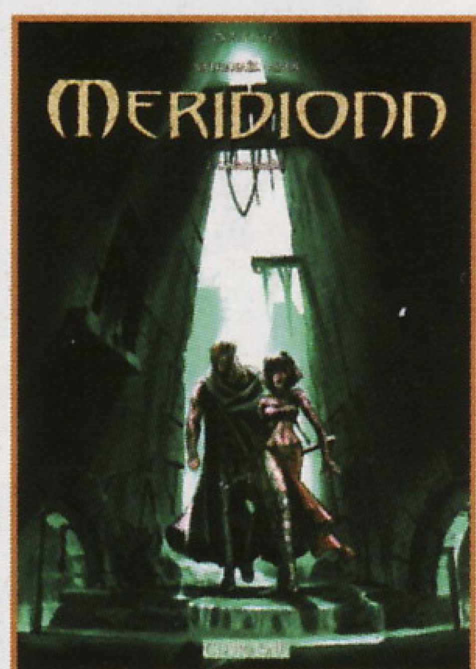
En allant aux Utopiales, quand vous aurez fini votre partie d'Elric, vous pourrez trouver l'occasion d'en parler avec Michael Moorcock, à moins que vous ne préfériez faire dédicacer vos *Valérian* par Mézières *himself*. Ça c'est du festival de SF !

Paintball sur canapé

Le paintball continue de se faire connaître grâce à l'action menée par le magasin Camp, organisateur du tournoi Camp Master. Cette année, c'est sur la pelouse d'EuroDisney que l'élite européenne s'est affrontée. Retrouvez en DVD les meilleurs moments et les phases finales de cet excellent tournoi. Disponible en VPC ou sur le site web de Camp : www.paintballcamp.com.

Clair de lune

Une petite maison, mais de grands titres. Voici ce qu'est Clair de Lune. La sortie de *Meridionn* m'a fait le même effet que *Dona* en début d'année : une promesse de très bons moments si le même niveau est gardé. Et puis une série osée de pirates, partant du mythe de Peter Pan mais triturant l'histoire à souhait pour se l'approprier. Sans oublier les excellents Houp et Boz, deux extraterrestres complètement débiles mais à hurler de rire.

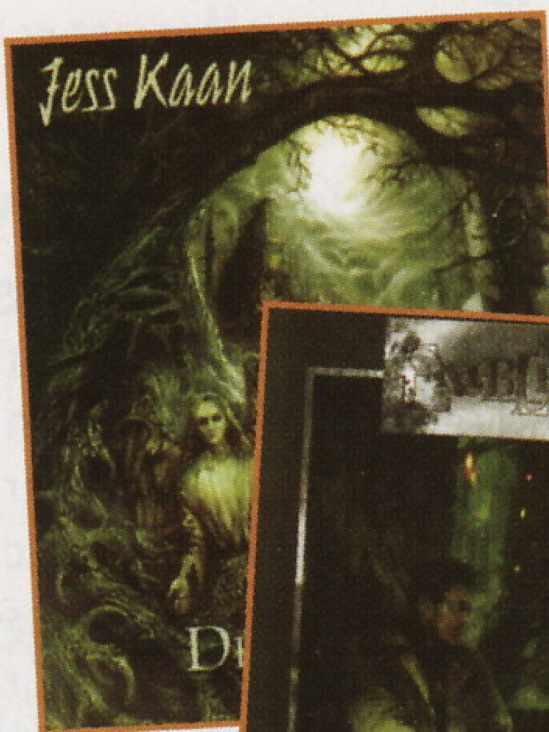






Dérobade

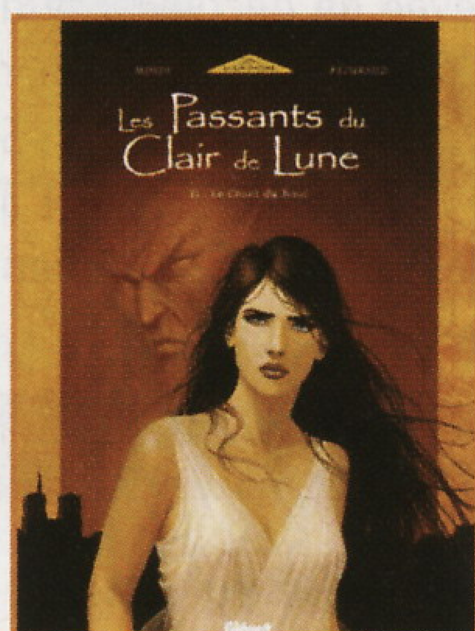
Dernier ouvrage de la collection Épreuves de l'Oxymore, *Dérobade* de Jess Kaan est, à l'image de la maison d'édition, un livre à part. Mêlant habilement les styles de l'Imaginaire, les nouvelles qui le composent se lisent comme on écouterait une musique à la fois douce et violente, sensuelle et abrupte. Il trouvera sans difficulté sa place aux côtés de la Tisseuse ou de vos sublimes numéros d'*Emblèmes*.





Diablerie en finesse

Chez Glénat, la suite des *Passants du clair de lune*, une BD toute en sensualité, qui sait aussi y mêler sang et violence. Des personnages que l'on a envie de découvrir un peu plus. Et une nouvelle série : *Ultimate Agency* ; policière assez classique mais très prenante.

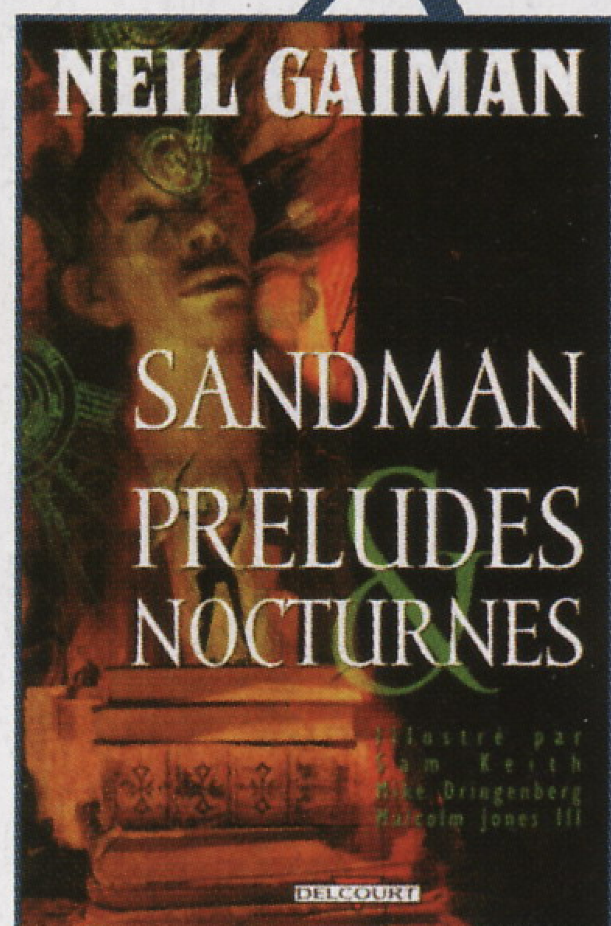


Pas encore à prix cassés

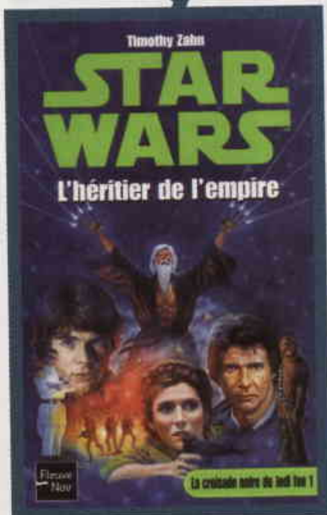
Voici venue l'ère de la navigation spatiale privée ! Un ingénieur californien a conduit le vaisseau SpaceShipOne à 100 km d'altitude avant de revenir parmi les Terriens. Objectif : ouvrir la voie au transport commercial et au tourisme dans l'espace.

Qui a éteint la lumière ?

Préludes & Nocturnes, les premiers pas de Sandman, scénarisé par l'excellentissime Neil Gaiman, vous procure des sensations que je n'avais pas ressenti depuis la sortie de la BD _The Crow_. Les traits grossiers et les couleurs extrêmement sombres de _Serpenters_ de Mosdi et Martin servent un scénario pas plus lumineux. Tout ceci plus _La communauté des magiciens_, le dernier tome de _Grand Vampire_ de Sfar, on peut dire que Delcourt ne fait pas dans la gaieté. Mais qu'est-ce que c'est bon !



Star Wars
La Nouvelle République est à peine née qu'elle est sur le point de sombrer sous les assauts d'un Grand Amiral bien décidé à faire renaitre l'Empire. *La Croisade Noire du Jedi Fou* écrite par Timothy Zahn est sans aucun doute l'une des meilleures séries parmi les romans inspirés de Star Wars, avec les X-Wings. À noter que cette série fait partie de la vague de rééditions engagée par Fleuve Noir.



Vous pensez qu'un site web peut faire mal ?
C'est en tout cas l'intention avouée de ceux créés en Colombie par deux barons de la drogue rivaux. Ils y dressent la liste des *"péchés"* de leur ennemi et y nomment les cibles à éliminer. Diego Montoya alias *"Don Diego"* a été le premier à utiliser le web pour publier les noms et adresses des collaborateurs de son ancien vassal, Wilber Varela alias *"Jabon"*. En fin d'année dernière, un avion a survolé Cali et lâché des milliers de tracts suggérant aux habitants de *"se coucher tôt"* et de se taire. Dans les villages, les serviteurs des cartels n'attendent plus que les gens soient morts avant de creuser leurs tombes.

Y a comme une odeur !



Trois nouvelles séries pour les Humano : *Trigs* de Hudnall et Vigouroux (dessin bizarre mais de bonnes idées) et l'excellent *Je suis légion* de Nury et Cassaday, à lire absolument ! Enfin, *Les zombies qui ont mangé le monde*. Politiquement absolument pas correct, mais tellement hilarant ! Enfin, une énorme surprise avec *D-Day, le jour du désastre*. Un comics aux allures de roman, à lire et à relire sans se priver.



Cartes de légendes

Delcourt continue à faire grandir sa collection Terres de Légendes. Pour tout achat de 2 bandes dessinées, l'éditeur offre maintenant un paquet de 8 cartes à jouer et à collectionner, avec illustrations originales des auteurs. Il existe en tout 64 cartes, et il sera possible d'en récupérer à différents festivals. Les règles du jeu sont disponibles sur www.editions-delcourt.fr.



17 au 19 septembre à Paris (75)

Pour la quatrième année, le Festival Delcourt se tiendra à Bercy-Village, l'occasion rêvée de découvrir le dernier Sillage ou de fureter parmi les divers fanzines de BD. S'il fait aussi beau que l'année dernière, ce serait criminel de ne pas en profiter !

100% inspi

Si Monsieur Mardi-Gras Descendres n'est pas de la pure inspi pour *Post Mortem*, je ne sais pas ce que c'est. Une ambiance très particulière, à la limite d'un univers kafkaïen et d'un trip à la Tim Burton ; on tombe dans une absurdité énervante, mais on apprécie. C'est une réédition que nous propose Dupuis, mais colorisée (attention, pas à la manière de la *Vache et le prisonnier* ! Ici, c'est bien fait). Une vision de ce que peut-être l'Au-delà mortifère. Effrayant !



Casterman

Une heureuse sortie chez Casterman : *L'ombre*, de Pratt. On imagine souvent les super-héros à la manière d'un Spiderman, mais l'ombre en est un lui aussi... mais différent. Violent et noir.



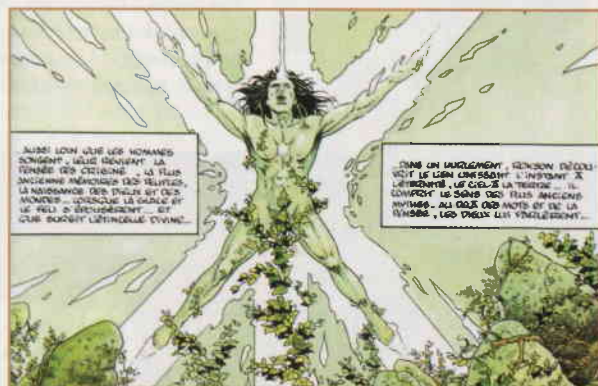
La présentation est impeccable, en coffret. À noter aussi la sortie du premier tome du *Contact*, très prometteur, et le second de *Terre mécanique*, un petit bijou visuel.

C'est gros, non c'est Dargaud !

Dargaud est cette fois synonyme d'énorme. (Ils viennent de bouffer Dupuis après tout.) En effet, de nombreuses intégrales sortent en ce moment, notamment l'excellent *Malheig* de Stalner, le sublime



Moine fou de Vink ou encore la suite des aventures du *Vagabond des limbes*. Bien entendu, les parutions se



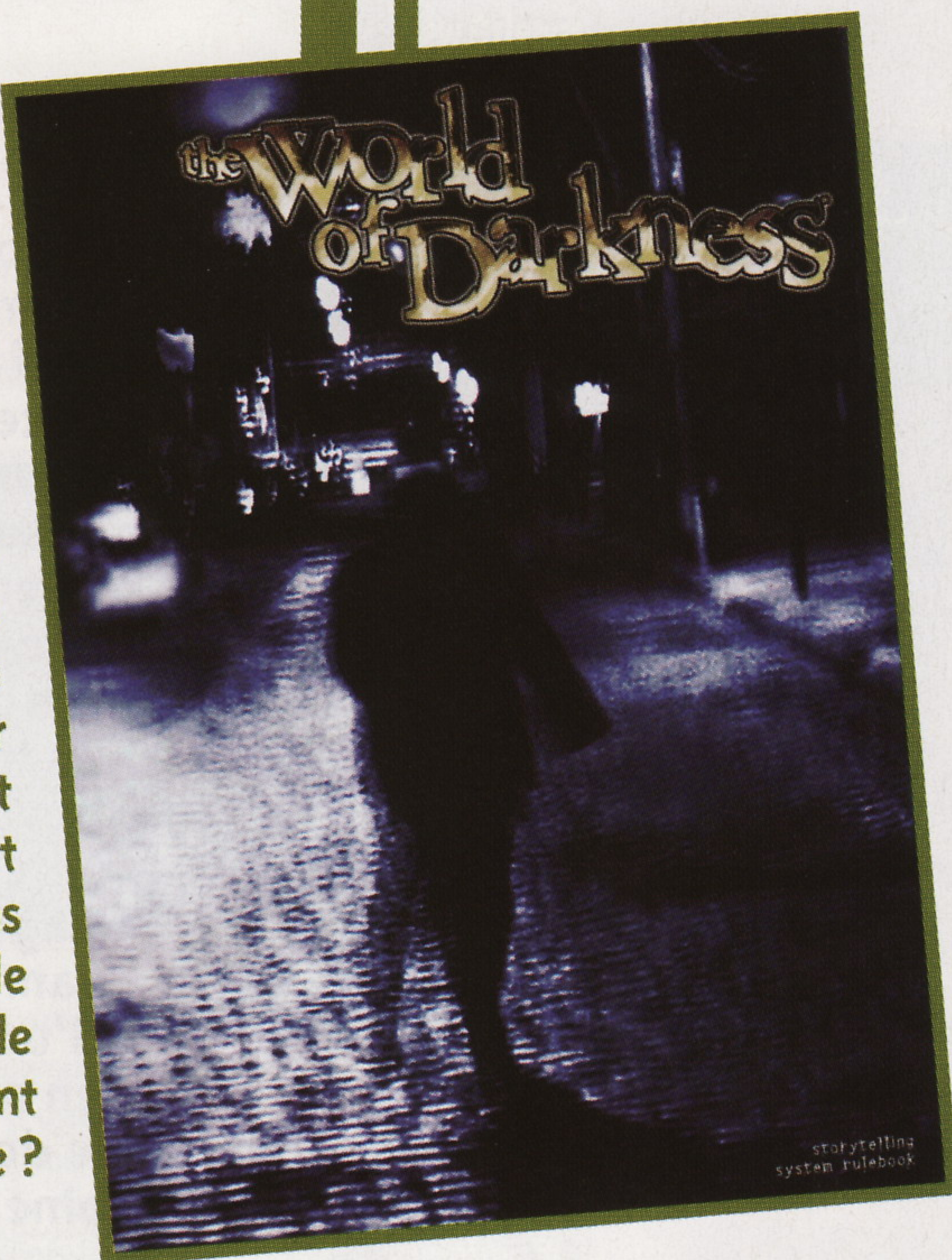
poursuivent avec la suite de *Kenya* et le deuxième tome de *Al'Togo*, une série que j'ai eu énormément de plaisir à découvrir. Vous laisserez-vous tenter ?





C'est le portail français pour le Monde des Ténèbres, par les auteurs du fanzine Tenebrae : www.mdt-fr.org.

Une nouvelle gamme du Monde des Ténèbres vient de naître autour d'un livre de base qui permet d'incarner... des gens. Des personnes apparemment normales mais qui pourraient être appelées à un destin différent du commun, car qui sait ce que leur réservent les choses dans l'ombre, qui sait quel héritage court dans leur veine, qui sait quelle compréhension nouvelle de l'univers ils peuvent espérer atteindre ?



World of Darkness

Nouveau départ

Petite mise au point avant de commencer : ce nouveau Monde des Ténèbres offre à ceux qui étaient intimidés par l'énormité des rayonnages White Wolf dans les boutiques une porte d'entrée facile dans un univers de jeu de rôle fascinant. Quant aux



"anciens", ils y trouveront un contexte et un système plus raffinés et riches d'une décennie d'expérience. Cette critique et celle qui suit font donc peu référence au Monde des Ténèbres originel.

Le Monde des Ténèbres est, essentiellement, un reflet pessimiste de notre monde, un monde où les monstres existent. Ils ne crachent pas de flammes et n'enlèvent pas les princesses, mais ils se cachent dans les méandres des villes et ne laissent pas de témoins de leurs crimes. *World of Darkness* propose de jouer un habitant de ce monde, qui sera amené à en découvrir quelques secrets... Ou pas, puisque *World of Darkness* peut très bien être joué sans Damnés comme certains jouent à *Cthulhu 90* sans le Mythe.

Des règles au service de l'histoire

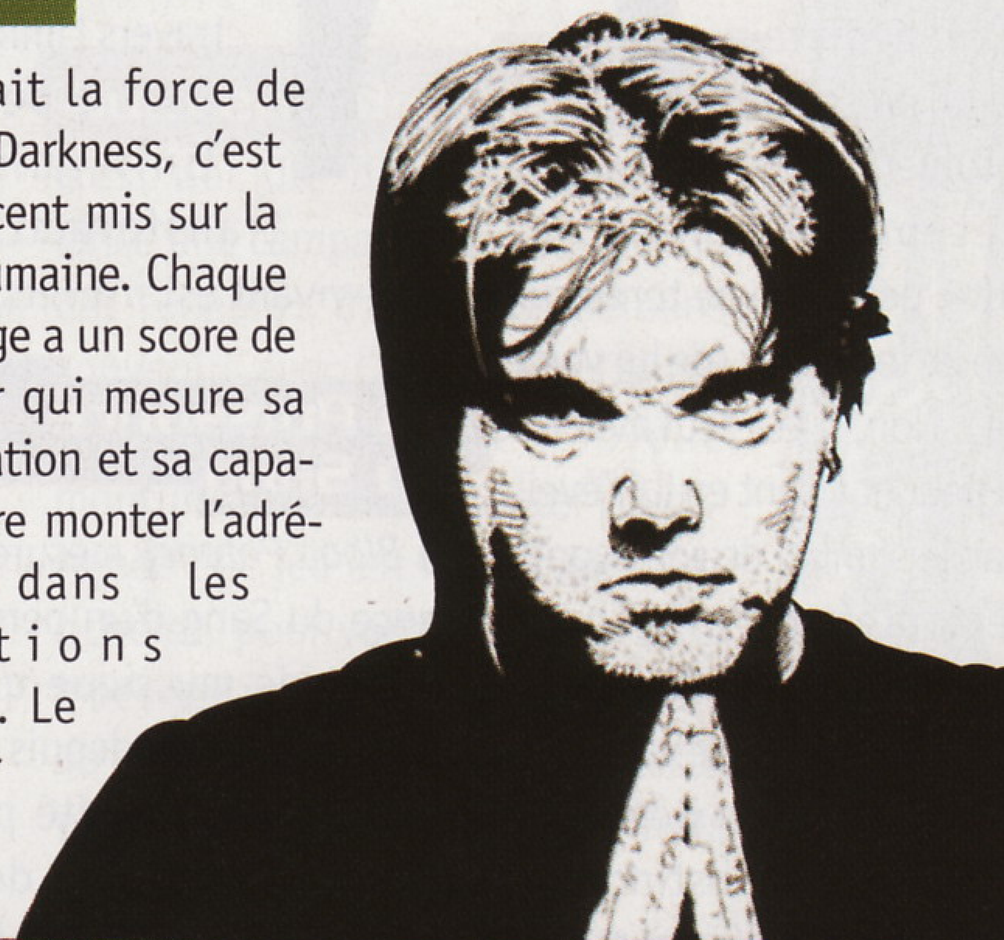
Règles fluides

Tout personnage a un score de 1 (nul) à 5 (extraordinaire) dans neuf caractéristiques : Intelligence, Wits (astuce), Resolve (volonté à long terme, patience), Presence (charisme), Manipulation, Composure (impassibilité, santé mentale), Strength, Dexterity et Stamina. La combinaison de ces caractéristiques et des vingt-quatre compétences associées permet de simuler à peu près tout. Gagner la sortie de secours d'un nightclub en flammes parmi la foule en panique ? Composure + Brawl (bagarre). Tailler un silex ? Dexterity + Craft (artisanat). Tenter de se souvenir du nom du médicament pour le cœur que prend la voisine ? Wits + Medicine. Le joueur jette autant de dés à dix faces qu'il a de score cumulé et compte comme des succès tous les résultats de 8 ou plus. Des modificateurs retirent ou ajoutent des dés au jet.

Le combat est vraiment simple à gérer. On lance un dé pour l'initiative, puis chacun porte son attaque à son tour en jetant son score d'attaque (Dexterity + Firearms par exemple). Il n'y a pas d'esquive ou de parade, mais un score de Défense qui est automatiquement soustrait aux dés d'attaque. Tous les succès comptent comme des dégâts. Un seul jet simule donc l'attaque, l'esquive et les dégâts ! La principale difficulté consiste à tenir compte de tous les modificateurs dus à la situation des combattants, et il vous faudra photocopier la page 154.

Le Conte à l'honneur

Ce qui fait la force de World of Darkness, c'est aussi l'accent mis sur la psyché humaine. Chaque personnage a un score de Willpower qui mesure sa détermination et sa capacité à faire monter l'adrénaline dans les situations critiques. Le joueur doit



choisir une Virtue et un Vice parmi les quatorze vertus et vices classiques ; ces aspects de sa personnalité l'aident à jouer et déterminent sa façon de gagner ou perdre des points temporaires de Willpower. Enfin, un score de Morality mesure l'éthique du personnage. Ce score baissera si la personne commet un méfait et remontera en cas de bonnes actions répétées. Un mot pour finir sur les fantômes. Ils ont droit à un chapitre, ce qui permet d'ores et déjà de jouer des aventures avec eux. Que les Ténèbres soient avec vous !

Cyril Pasteau

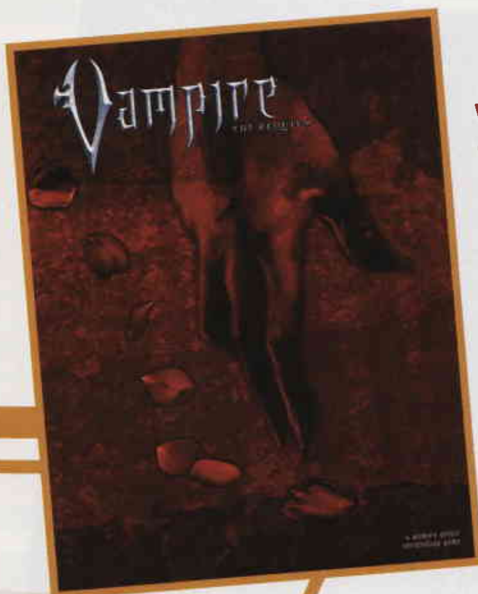


Convertir ses persos ?

La conversion des personnages joueurs (PJ) est relativement aisée sur un plan technique : le *"Storytelling System"* est une version raffinée et épurée du *"Storyteller System"*. Mais tout change dès que les PJ disposent de facultés surnaturelles ou qu'ils connaissent quoi que ce soit aux puissances secrètes du monde. Le nouveau Monde des Ténèbres étant différent de l'original, il serait difficile de prétendre vouloir transposer le contexte occulte. Les Toréadors, par exemple, sont maintenant un sous-clan des Daeva. Les pouvoirs et les sociétés des différentes races surnaturelles ne sont plus les mêmes ; il n'y a plus de grandes intrigues conspirationnistes indéfiniment recyclées ; etc. Si vous jouez actuellement dans l'ancien Monde des Ténèbres, cela peut cependant valoir le coup de reprendre les règles du nouveau tout en gardant le contexte du premier.

Jeu de rôle édité par **White Wolf**, **224 pages** en anglais.
19,99 $ (premier tirage) ou **24,99 $** (tirages suivants). Disponible.

Note : ★★★★★



World of Darkness permet d'incarner un simple mortel jusqu'au jour où il cesse de l'être. Lorsqu'il devient un être surnaturel, il devient nécessaire de se référer au livre de base d'un des trois jeux prévus (Vampire, Werewolf et Mage). Pour les vampires, il s'agit d'un gros bouquin en noir et blanc avec une bonne dose de rouge hémoglobine...



Les styles de jeu

Une des raisons qui ont fait le succès des jeux de White Wolf est qu'ils se prêtent bien à des pratiques différentes. La méthode de base consiste à interpréter un personnage dans le cadre d'une histoire. C'est la version *"je fais du théâtre"*. Une autre méthode consiste à jouer les monstres comme des super-héros, des aventuriers destinés à gagner en puissance. C'est la version *"j'adore jeter les dés"*. N'écoutez pas ceux qui vous disent que le but du jeu est d'explorer les recoins de la psyché humaine ou de devenir le vampire le plus balèze. Le but du jeu reste de s'amuser et il ne faut pas hésiter à décider avant de jouer quelle orientation donner à vos parties.

Vampire: *The Requiem*

Retour vers l'angoisse

Vampire: The Requiem propose d'incarner un monstre, comme son prédécesseur *Vampire: The Masquerade*. Les auteurs de White Wolf ont fait ce que fait tout maître de jeu, à savoir prendre comme base le matos du commerce et l'améliorer avec des règles perso. Ils ont enlevé tout ce qui devenait grand guignol et sont retournés vers le mythe du vampire. Lorsque le personnage se réveille le soir venu, il découvre la grande nuit de son existence. Personne ne fait immédiatement de lui un soldat dans une guerre éternelle et presque rassurante, personne ne tente sur le champ de le diabler (de lui voler son âme). Non, il est seul avec sa soif, il a peur et il sent en lui l'éveil d'une partie sombre de son esprit, une Bête pleine d'exigences incompatibles avec son humanité. D'ailleurs, lorsque deux vampires se rencontrent, les Bêtes de chacun se jaugent instinctivement et montrent les crocs ou, au contraire, affichent leur terreur face à un prédateur plus puissant.



La Moralité du mortel s'est transformée en Humanité, qui mesure la proximité ou la distance du vampire avec l'éthique et l'empathie. Lors d'une partie typique, les joueurs doivent affronter non seulement leurs ennemis politiques du moment mais aussi leur Bête insatiable. Perdre face à la Bête signifie la frénésie et, bien pire, la dégénération en un monstre insensé. Le Requiem d'un vampire, c'est son voyage à travers l'immortalité, qui ne peut bien finir puisque la transformation en mort-vivant est irréversible.

La Puissance du Sang

La *Blood Potency* mesure la puissance du Sang d'un personnage, ce liquide mystique qui coule dans ses veines depuis que son progéniteur l'a invité parmi les Damnés. Faible au début, la *Blood Potency* croît naturellement avec l'âge. Son augmentation ouvre aux vampires des possibilités immenses mais restreint de plus en plus leur régime alimentaire, jusqu'au jour où ils sont obligés de se tourner vers leurs semblables pour leur dérober du sang. Ils peuvent alors entrer en torpeur quelques décennies afin de faire redescendre la *Blood Potency*. Mais le Sang puissant brouille la clarté de l'esprit des vampires et ceux-ci écrivent souvent des journaux où ils consignent leurs souvenirs afin de les relire à leur réveil.

Les cinq clans de la nuit

Le Sang du vampire a certaines propriétés magiques qui dépendent du clan de son progéniteur. Les clans, au nombre de cinq, incarnent chacun un aspect du mythe du vampire : séducteur (les Daevas), mystérieux (les Mekhets), horrible (les Nosferatus), manipulateur (les Ventrues) et bestial (les Gangrels). Appartenir à un clan favorise certains Attributs. Par exemple, un mortel étreint par un Daeva ajoute 1 point à sa Dextérité ou à sa Manipulation. De plus, le clan détermine les disciplines vampiriques que le personnage peut connaître. Au nombre de treize, ces disciplines permettent

La deuxième édition du festival des films gothiques et de vampires doit se tenir cet automne à Los Angeles... Une bonne occasion de fréquenter des mortels sans rompre la Mascarade !





Jeu de rôle pour **World of Darkness**, édité par **White Wolf**, **304 pages** en anglais, **34,99 $**. www.white-wolf.com. Disponible.

Note : ★★★★★



White Wolf limitera désormais sa production du Monde des Ténèbres à deux livres à couverture cartonnée par mois. Serait-ce la fin des guides de factions malingres ?



d'augmenter la force et la rapidité du personnage et lui permettent d'hypnotiser les mortels et les animaux ou encore de se transformer en brume.

Il existe des lignées, familles affiliées à un clan majeur. Rejoindre une lignée demande un intense effort de volonté pour transmuter le Sang. Par exemple, un Gangrel étreint par un biker californien a des chances de pouvoir rejoindre la lignée Bruja à partir du moment où sa *Blood Potency* atteindra 2. Par la suite, il pourra quitter la lignée pour en choisir une autre qui dépende du clan Gangrel, voire en fonder une. Bref, voici une très bonne idée, à la fois évocatrice et source naturelle de scénarios. Cinq lignées sont décrites, une par clan.

Le panier de crabes

Les *covenants* sont l'équivalent des nations et des religions parmi les vampires. Le *Carthian Movement* est ce qui tient lieu d'anarchistes et de révolutionnaires dans *V:TR*. Organisés et dotés d'idéaux politiques souvent précis, les membres de ce *covenant* ne sont pas (que) des rebelles superficiels. À l'opposé, les Invictus se considèrent comme l'aristocratie des morts-vivants et, pour consolider leur pouvoir, entretiennent une alliance avec le Lancea Sanctum, une secte catholique soit-disant fondée par le soldat romain dont la lance transperça le flanc du Christ. Nous parlons de suceurs de sang, il va sans dire que les adeptes du Lancea Sanctum (par ailleurs maîtres de la *Theban Sorcery*, la magie vampirique) ne se considèrent pas comme les moutons mais bien comme les loups du troupeau. Le fondateur de l'Ordo Dracul, lui, serait Vlad *"Dracula"* Tepes, mais est-ce la vérité ? Dans tous les cas, ses adeptes prônent le dépassement de la condition vampirique et apprennent les *Coils of the Dragon*, des techniques qui leur permettent de surmonter leurs faiblesses. Le dernier covenant à déployer une Discipline particulière est le *Circle of the Crone*, adorateur de Lilith et maître des secrets de Cruac, une forme de magie primitive et cruelle qui limite à terme l'Humanité de ses pratiquants. Enfin, on trouve les *Unaligned*, qui n'apprécient guère la compagnie de leurs semblables et mènent leur non-vie comme ils l'entendent.

Les Princes de ce monde

Le vampire le plus puissant d'une région donnée s'octroie généralement le titre de Prince et fait respecter les Traditions vampiriques, au premier rang desquelles la Mascarade, un interdit qui vise à empêcher l'humanité de prendre conscience de la présence de parasites buveurs de sang en son sein.



Les autres Traditions accordent à un vampire le droit de s'approprier un territoire et condamnent la diablerie, l'acte de boire le sang et l'âme d'un autre vampire. Des Chasses de Sang peuvent être lancées contre les hors-la-loi morts-vivants, qui deviennent alors la cible de tous leurs congénères de la région.

Les vampires, bien que fondamentalement individualistes, cohabitent dans les grandes villes et se retrouvent bien vite plongés dans des intrigues afin d'assouvir leur soif de pouvoir. Le jeu complexe des alliances et des trahisons qui ponctue l'existence des Damnés porte le nom de Danse Macabre. Ne pas y participer, c'est prendre le risque d'en devenir la victime. Entrer dans la danse, c'est fréquenter les autres vampires au sein des Élysiums, ces terrains neutres où toute violence est interdite, afin d'en apprendre plus sur leurs machinations, c'est les endetter en leur rendant des services ou encore les asservir en leur faisant absorber de son propre Sang. Le Sang est la base du pouvoir d'un vampire, notamment parce qu'il permet de créer des goules. Une goule est un mortel qui sert le vampire qui lui a conféré un peu de Sang chargé mystiquement avec un point de Volonté (le *"mass goules"* à la *WarCraft 3* n'est donc plus possible !).

Nouveau départ

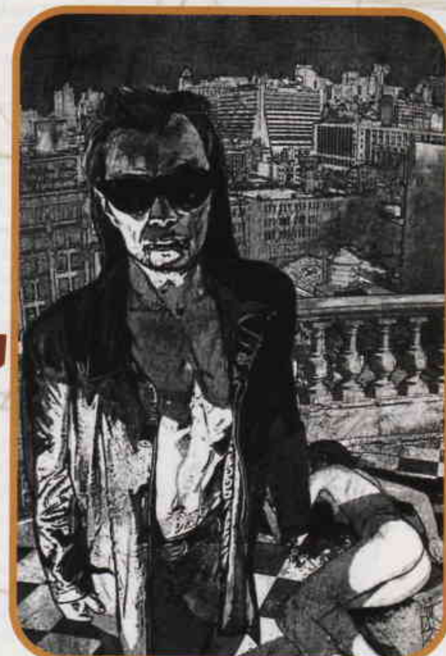
C'est décidé, dès la rentrée, je lance une campagne dans le Monde des Ténèbres. J'ai eu trop de bons souvenirs avec l'original et j'ai été trop épaté par cette nouvelle mouture pour ne pas tenter l'expérience ! Le jeu est indéniablement riche et, pour vous faire une idée, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil au site web de l'éditeur. Il ne reste plus qu'à espérer une prompte traduction par Hexagonal.

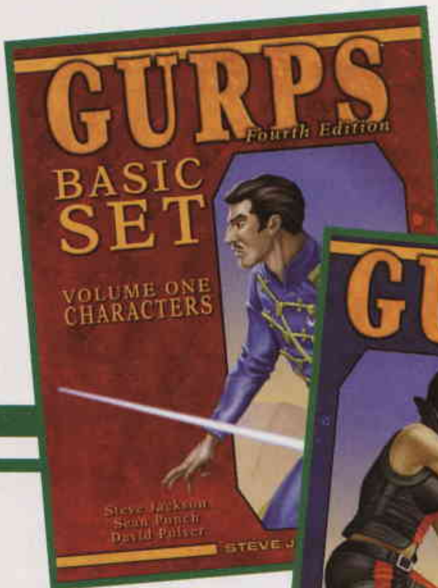
Cyril Pasteau

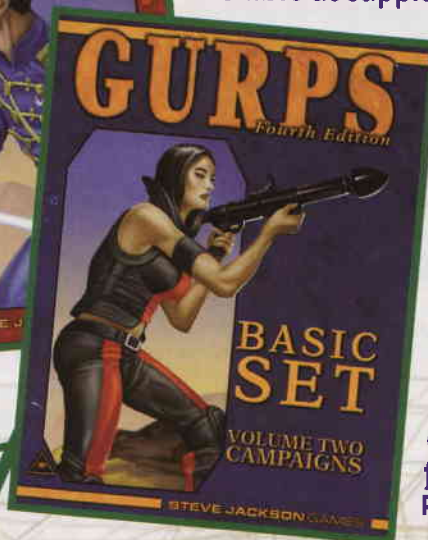
New Orleans

La *"ville de départ"* de *V:tR* n'est plus Chicago mais la Nouvelle Orléans, une ville qui semble parfaitement choisie pour ce rôle. Non seulement elle a du caractère et un cachet indéniable, mais c'est aussi une *"ville à prédateurs"* popularisée par *Entretien avec un vampire* ou *La Féline*. Ville métissée, antre du péché où la fête ne s'arrête jamais, la *"capitale mondiale du meurtre"* est sous l'influence du Prince Augusto Vidal, un membre militant du Lancea Sanctum. Une brève description de la ville, de son histoire secrète et de ses habitants occupe les trente dernières pages du livre, ce qui est un peu court malgré tout. Une aventure d'initiation située dans la Nouvelle Orléans est téléchargeable gratuitement. Enfin, *New Orleans: City of the Damned* devrait bientôt apporter des précisions sur les vampires de la ville.









C'est la quatrième édition de ce système de jeu en presque 20 ans. Le Generic Universal RolePlaying System de Steve Jackson n'a rien perdu de sa notoriété, au vu du nombre de suppléments parus à ce jour, plus d'une centaine! C'est donc une nouvelle mouture qui à elle seule (en deux livres) reprend la 3e édition et les Compendia, mais clarifiée, développée, améliorée. Pardon... Mais d'abord, de quoi on parle, là ?



Deux livres

En fait, c'est un gros livre trié et séparé en deux, même la pagination continue dans le deuxième là où s'est arrêtée la première. Le premier livre s'adresse surtout aux joueurs et contient tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour créer un personnage et pour le jouer. Le deuxième livre s'adresse plutôt aux meneurs de jeu et contient tout ce qui est nécessaire pour diriger une campagne de scénarios. Ces deux livres regroupent l'équivalent de la troisième édition et des deux Compendiums, enrichis de nouveautés et de clarifications. Ils sont assortis d'un glossaire, d'une table des matières, d'un index, tout ce qu'il faut pour trouver rapidement l'information souhaitée dans ces deux véritables bibles du système de jeu. Illustrés de manière sobre et agréable, ils sont clairs et faciles à lire.

G.U.R.P.S.

Basic Set : Characters & Campaigns

Système de jeu

C'est ce que *Gurps* est avant tout, un système de jeu. Vous voulez faire jouer une campagne post-apocalyptique, un scénario médiéval-fantastique, une enquête occulte-contemporaine ou les histoires alternatives d'un manga de Mamoru Oshii, que sais-je encore ? C'est le principal atout de ce système de jeu, qui se veut générique et universel. Tout est prévu et suffisamment générique, justement, pour que ce système s'adapte à n'importe quel monde. À l'instar de *R.O.L.E.* ou du système d20, *Gurps* vous apporte un système pour gérer de la manière que vous voulez vos différents mondes et personnages. Vous pouvez parfaitement incarner aussi bien un super-héros bardé de pouvoirs qui va essayer de sauver le monde que l'elfette à la jupe verte recherchant la douzième statuette de Gladeulfeurha. La base intégrale du système tient dans ces deux volumes que je tiens entre les mains, et se gère avec des dés à six faces, uniquement. C'est donc un système complet et accessible aussi bien pour les débutants que les vieux routards aux mille parties d'expérience.



Principe

Je ne vais pas vous refaire tout le topo, mais la feuille de perso, tous univers confondus, se base sur quatre caractéristiques principales. ST (Strength), la force, regroupe toutes les actions physiques pures, et détermine ce qu'on peut soulever, la place qu'on prend, les points de vie, etc. DX (Dexterity), la dextérité, concerne aussi bien l'agilité que la coordination et les actions de précision. IQ (Intelligence), l'intelligence, sert aussi à la mémoire, la concentration, la créativité, la volonté ; autrement dit, c'est la caractéristique mentale pure. HT (Health), enfin, est la santé, autrement dit englobe la résistance, l'endurance, la constitution, et entre dans le calcul des points de vie et de la fatigue. À partir de là, vous déterminez les caractéristiques secondaires, comme la volonté, la perception, la

"*Gurps*" était le nom provisoire de la maquette quand le jeu a été créé en 1986. Finalement, les années se suivant, le nom a été gardé tel quel, les créateurs n'ayant pas trouvé mieux.



Jeu de rôle édité par **Steve Jackson Games**. Deux livres de **576 pages** au total (336 et 240), en anglais. **39,95 $ et 34,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★★

Une controverse fait rage parmi les savants autour des travaux de Stephen Wolfram, pour lequel les mécanismes simples qui produisent des résultats compliqués peuvent résoudre les problèmes scientifiques. Ça marche déjà avec le jeu de rôle, Mr. Wolfram !



fatigue, la vitesse de déplacement, les dégâts que vous pouvez faire à mains nues, etc. Toutes ces caractéristiques commencent à 10, et vous avez à répartir un certain nombre de points donnés par le meneur de jeu en fonction de l'univers, de la campagne, du background de votre perso et de sa nature. Après ça, selon l'univers utilisé, choisissez vos compétences, vos talents, vos défauts, vos spécialités et tout ce qui concerne votre personnage en fonction de son histoire et du monde qui l'entoure. Le meneur de jeu vous propose des listes de ce que vous pouvez faire et ne pas faire, et vous vous faites un personnage cohérent avec tout ce qui vous est offert. Ça paraît simple, comme ça, non ? Ben, ça l'est, justement ! Libre à vous de faire dans le détail à la *Rolemaster*, ou de faire dans le simplissime à la *Ambre* (façon de parler). C'est bien pour ça que ce système est génial, c'est parce que vous construisez les règles de votre univers en prenant et en gardant ce que bon vous semble : rien n'est limité ici. Et comment on joue, me direz-vous ? Avec des dés, si on veut. À chaque action pour laquelle il y a une part de hasard, on fait un *success roll*. Lancez trois dés (à six faces, toujours) et, si le score est égal ou inférieur au score donné pour réussir, ben, ça marche. On imagine aisément qu'il puisse y avoir des difficultés pour telle action. Il suffit de mettre un bonus/malus sur le score final, et voilà ! De la même manière, des jets de réactions lancés par le meneur géreront l'interactivité entre les persos et le monde en général. Y a pas plus simple, non ?

Alors, pourquoi Gurps ?

Ben, pourquoi pas, justement ? Cette nouvelle mouture vous propose plein de choix possibles pour affiner votre campagne, côté joueur et côté meneur.



Ces deux bouquins détaillent précisément et à foison toutes les possibilités offertes aux joueurs et meneurs, quel que soit l'univers. Les avantages et défauts, les caractéristiques, équipements, matériels, règles diverses et variées sont là pour vous donner une idée des variations possibles prises en compte. *Gurps* donne des exemples régulièrement, propose systématiquement une règle à chaque chose, adaptable à votre convenance. Il donne la base de votre bébé (scénario, personnage) et vous laisse carte blanche pour le développer exactement selon ce qui est écrit, ou pas ! Le niveau de détail fourni est spectaculaire, surtout quand on sait que rien n'est fermé ! J'aime beaucoup ce principe de donner une tonne d'idées, avec des exemples clairs et concis pour les utiliser, sachant que, en plus, rien ne vous empêche de les développer. Et c'est pas comme si ça venait de sortir, la liste des suppléments déjà sortis est monstrueuse, je suis sûr que vous trouverez forcément votre bonheur en fouillant un peu leur site web.



Quoi de neuf ?

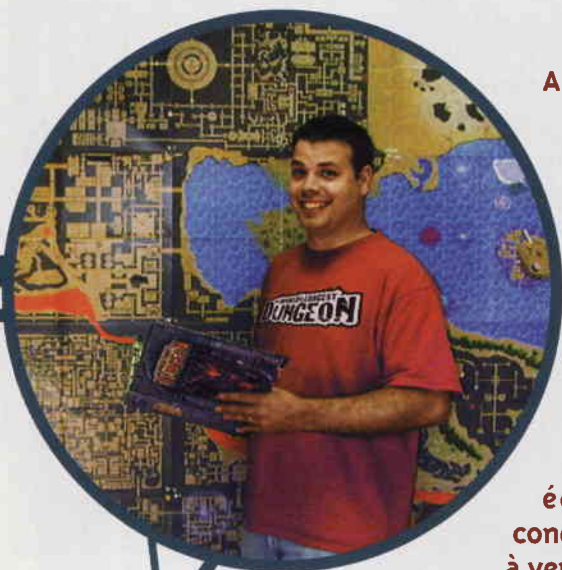
Ouaip, une quatrième édition, ça fait jaser, forcément. Ils veulent faire des thunes, tout ça... Pas forcément, en tout cas, ça saute pas aux yeux. Ne jetez pas tout de suite tous vos suppléments adaptés à la version trois, ils sont tous encore valables ou facilement convertibles. Le gros intérêt de cette quatrième édition est de regrouper en deux volumes ce qui existait avant en trois au minimum, avec en plus le meilleur des nouveautés apportées dans des suppléments connexes. En deux livres, vous avez tout ce qu'il vous faut pour jouer, je le répète. Rien que pour la forme, ça fait plaisir, c'est illustré en couleurs, l'écriture est aérée, les renvois vers les règles spécifiques sont nombreux et structurés, on ne perd pas le fil de la lecture, on trouve une information très rapidement sans avoir besoin de douze doigts pour faire marque-page, façon livre-dont-vous-êtes-le-héros. Les suppléments déjà prévus jusqu'en 2006 feront référence à cet ouvrage, sans être bien sûr incompatibles avec la version trois, c'est juste plus simple pour retrouver une info. En résumé, que je sois quelqu'un qui découvre *Gurps* ou un forcené qui ne pense plus que par ce système, je ne vois rien qui m'empêchera d'acheter la version quatre, au contraire, Pour moi, c'est un investissement de qualité, utile, bien fait et bien conçu, répondant à toutes mes attentes de meneur et de joueur. Beau boulot, bravo !

François Alix

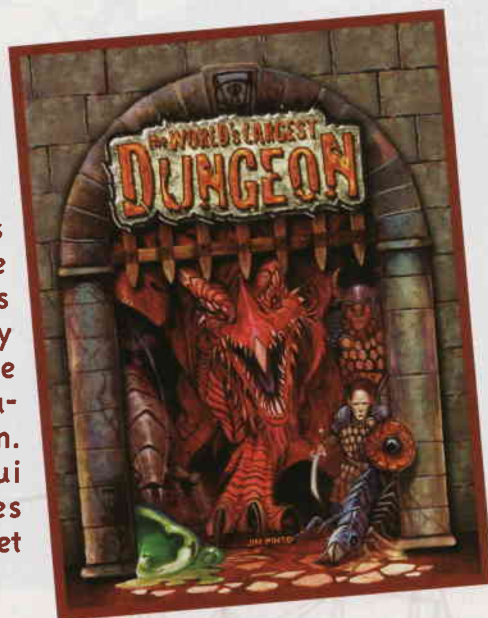
Gurps Lite

Une version simplifiée de *Gurps* existe, elle est disponible sur ce site : www.sjgames.com/gurps/lite/gurps-lite.pdf, sous la forme d'un livret de 32 pages. Elle sera disponible également en version papier dans l'écran à paraître cette année. Elle est destinée aux débutants et regroupe les principales règles de *Gurps* (création de persos, combat, magie, jets de dés principaux) sous la forme d'un résumé condensé. Ça permet aussi de se familiariser avec *Gurps* de manière simple, avant de se lancer dans le système de jeu complet présenté dans cet article. Excellente initiative des créateurs de ce système de jeu universel, c'est vraiment fait pour se mettre dans le bain en douceur. C'est en anglais et c'est gratuit alors, pourquoi s'en priver ?





AEG (L5R, 7th Sea, d20, StarGate, Farscape) a considérablement ralenti sa production rôlistique ces derniers temps. L'éditeur se concentre sur moins de produits mais y apporte du coup une attention et une méticulosité hors du commun. Témoin, ce donjon qui écrase d'office tous ses concurrents passés, présents et à venir, par son immensité !



The World's *Largest Dungeon*

Comment faire jouer ce monstre ?

Mine de rien, c'est possible, si vous avez envie d'une orgie de *dungeon crawling*. Prenez trois, non, quatre semaines de vacances dans une grange avec quatre ou cinq amis et ne faites que ça. Oubliez les druides et les rôdeurs, et prenez au minimum un roublard dans votre équipe. Il doit pousser à fond les compétences de crochetage, désamorçage de pièges, détection et fouille. Un barde n'est pas forcément inutile, puisque, dans bien des cas, il est possible de parlementer avec des monstres. De plus, la structure particulière du donjon déforme la transmission des sons donc il n'avertira pas tout le donjon en poussant une petite chansonnette. N'oubliez pas qu'il vous faudra aussi vous soigner à l'occasion. La présence d'un prêtre à bas niveau est donc importante. De toute évidence, la présence d'un elfe et d'un nain est également un gros plus. Pour les autres, n'oubliez pas les torches !

Vraiment le plus grand ?

Vraiment le plus grand ! Les chiffres parlent tout seuls : 840 pages, une couverture cartonnée, 16 cartes couleur de 46 x 59 cm, plus de 1600 pièces et rencontres et tous les monstres de base du système d20. Ce livre est très très gros, très très cher et est automatiquement qualifié pour entrer dans la catégorie *"collector"*. On imagine très bien les ingénieurs californiens penchés sur leur maquette, n'hésitant pas à dépenser des sommes folles pour accueillir tous les aventuriers du monde dans leur donjon ultramoderne.

L'histoire que nous conte le bouquin est celle d'une prison divine censée retenir tous les monstres de la création. Les dieux sont peut-être morts, ou ils ont peut-être oublié de relever les matons, mais les aventuriers, eux, dès qu'ils voient un passage qui s'enfonce sous terre, imaginent tout de suite les montagnes d'or qu'ils vont amasser ! S'ils partent du niveau 1, ils devraient être niveau 20 à la fin du donjon.

Mon type de donj, c'est une "combination"

J'ai posé la question à une douzaine de rôlistes : qu'est-ce qui fait un donjon mythique, un antre mémorable de parties de porte-monstre-trésor débridées et décomplexées ? Leurs réponses : des salles incroyables qui stupéfient les joueurs lorsqu'ils posent les yeux dessus ; de la démesure ; une combinaison subtilement dosée de pièges, de monstres et d'énigmes. Alors, cette chose énorme qu'est le World's Largest Dungeon (WLD) peut-elle rivaliser en intérêt avec Undermountain, Castle Greyhawk, la Tombe des Horreurs, le Labyrinthe de la Mort ou même le donjon de *Dungeon Master* ? Il n'est pas aussi original que certains, c'est clair. Il est divisé en régions situées sur un plan horizontal et reliées par de longs passages. Cette organisation a d'ailleurs l'avantage de permettre de prendre un bout du donjon pour le faire jouer séparément. Mais cela empêche de jouer sur la verticalité classique du donjon aux niveaux superposés (plus c'est profond, plus c'est bill). Le WLD obéit aussi à cette détestable pratique de *D&D* 3e édition consistant à doser la difficulté des obstacles en fonction de la puissance du groupe de joueurs. Mais il est très bien réalisé et il a pour lui la poésie capitaliste.

Un rêve de gamer fou

Bref, ce que j'ai adoré à la lecture (éreintante) du Dungeon, c'est de me retrouver plongé en plein délire. Des portes, des monstres et des trésors, à perte de vue... Par centaines et par milliers... Un rêve de joueur fou ! Si l'éditeur ne l'avait pas fourni pour critique dans le magazine, honnêtement, je ne sais pas si je l'aurais acheté pour moi. Trop lourd à monter au 5e étage ! Mais c'est probablement un des plus beaux cadeaux qu'un groupe de joueurs puisse faire à son MD. Avec les grandes campagnes de *L'Appel de Cthulhu* ou de *Warhammer*, voici une des aventures dont on sera fier de dire qu'on y a joué !

Cyril Pasteau

Nicolas Ceauescu fit construire à Bucarest un palais pharaonique en rasant l'équivalent de trois arrondissements parisiens moyennant 40% du PIB annuel : salles grandes comme des terrains de football, lustres de 4 tonnes, etc.

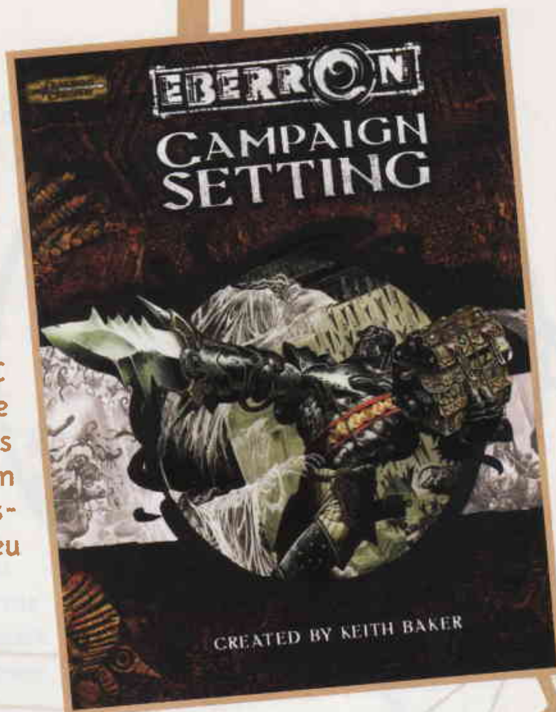


Aventure pour le **système d20** éditée par **AEG**.
840 pages en anglais. **99,95 $**. www.worldslargestdungeon.com. Disponible en août.

Note : ★★★★☆



Après avoir longtemps capitalisé sur les valeurs sûres du catalogue TSR (Forgotten Realms, Dragonlance), souvent au détriment de l'originalité passée (Planescape, Dark Sun, etc.), WotC prend enfin le risque de s'écarter des sentiers battus en publiant un univers médiéval-fantastique "steampulp". Mais le jeu en vaut-il la chandelle ?



Eberron

Petit conseil

Pour éviter les plaintes, faites bien attention à rappeler régulièrement à vos joueurs l'utilité des points d'action. S'ils n'ont pas de prêtre dans leur groupe, signalez-leur que la famille Jorasco propose des soins magiques moyennant finance. Et si leur butin devient trop encombrant, dirigez-les vers les banques de la famille Kundarak qui s'empresseront de leur procurer des lettres de crédit valables un peu partout dans Khorvaire.

La magie industrielle au service de vos sols

Si la magie constitue l'essence même des univers médiévaux-fantastiques, pourquoi est-elle systématiquement aux mains d'ordres tout-puissants qui ne font jamais profiter le commun des miracles qu'elle opère ? *Eberron* répond avec un monde dans lequel la magie s'exprime au quotidien. Rues éclairées magiquement, lignes aériennes ou ferroviaires, télégraphe, hôpitaux, sorts à la demande, la magie est partout !
Mais comme bien souvent, cette révolution industrielle est passée par une guerre coûteuse en vies pour laquelle des armes terrifiantes ont été développées (constructs de combat, explosifs, etc.). Dire que ce conflit centenaire, qui a rasé de la carte une région entière, est né d'une stupide querelle de succession qui a mis un terme à des siècles de paix... Le pire, c'est qu'il suffirait d'une étincelle pour que les hostilités reprennent ! Encore heureux qu'il y a quelques organisations pour veiller au grain, au premier rang desquelles les *dragonmarked houses*, des sortes de guildes qui me font énormément penser aux mégacorporations de *Cyberpunk*, en ceci qu'elles régissent chacune un type de commerce (manufactures, banques, poste, etc.) et que leur pouvoir transcende les frontières et les gouvernements.

Une bonne bouffée d'air frais

Mais pourquoi cantonner mon exposé au seul continent de Khorvaire, même s'il est de loin le mieux décrit et le plus intéressant pour lancer une campagne. Eberron compte après tout pas moins de cinq continents et autant d'ambiances différentes. Bien qu'il soit quasi impossible d'accoster vivant sur Argonnessen, l'île des dragons, les joueurs ne résisteront pas longtemps au charme de Xen'Drik, l'ancienne patrie des géants qui n'est aujourd'hui plus que ruines, mais qui regorge de puissants artefacts. Aerenal est à peine moins dangereuse, car la société elfique qui la domine réunit morts et vivants. Quant à Sarlona, il n'y a guère que les psioniques qui soient susceptibles de s'y intéresser.

Cyril Pasteau, salaud, le peuple aura ta peau !

Je vous épargne les tricheries du rédacteur en chef de *Backstab* pour évoquer les nouveautés techniques d'*Eberron*. Les deux plus importantes sont certainement l'apparition de quatre nouvelles races et l'adoption d'une version allégée du système de points d'action de l'*Unearthed Arcana*. Vous pourrez ainsi incarner un changeur de forme (*changeling*), un puissant psi (*kalashtar*), une sorte de garou (*shifter*) ou un construct doué de conscience (*warforged*), tout en améliorant vos jets de dés les plus misérables en rajoutant au résultat un d6 par point d'action dépensé. Magie oblige, *Eberron* introduit également deux nouveaux concepts : les tatouages et les infusions. Les premiers sont l'apanage des *dragonmarked houses*, mais pas suffisamment allèchants pour que les joueurs se jettent dessus. Les secondes donnent lieu à une nouvelle classe de personnage, l'artificier, qui charge les objets d'effets magiques temporaires.

Du tout cuit ?

Bien qu'*Eberron* soit un peu trop propre à mon goût pour du *steampulp*, c'est, avec *Wheel of Time*, ce que WotC a fait de mieux en matière d'univers depuis le rachat de TSR. Reste à savoir si cette gamme bénéficiera rapidement d'un suivi aussi soutenu que celui des *Forgotten Realms*.

Michaël Croitoriu

Shadows of the Last War

Aucun répit pour vos PJ ! À peine sortis des profondeurs de la tour Dorasharn (cf. scénario d'introduction d'Eberron), leur employeur les lance sur la piste du deuxième fragment de cet énigmatique *"plan de construction"* de la famille Cannith. Mais comme il se trouve dans les ruines de l'ancienne capitale des Cinq Nations, ils sont contraints de faire escale par le Darguun, qui s'avère à peine moins dangereux que le Mournland. Tout serait évidemment plus simple s'il n'y avait que les sbires du Seigneur des Lames à leurs trousses...



Décor de campagne pour **Dungeons & Dragons**, édité par **Wizards of the Coast**. **320 pages** en anglais. **39,95 $. Disponible.**

Note : ★★★★☆



Dans sa grande sagesse, l'empereur des États-Unis d'Amérique a choisi d'autoriser à nouveau les combats de gladiateurs, mais uniquement dans un cadre précis. Il sélectionne des Dungeon Judges, plus communément appelés DJ, afin de réaliser et construire à travers tout le pays des labyrinthes mortels. Ceux-ci seront télévisés et surmédiatisés. L'XCrawl est né et tout le monde en parle déjà.



Gamme XCrawl

Rediffusion tous les soirs

Pour bien imaginer ce qu'est un XCrawl, il suffit d'imaginer la scène suivante : le voleur du groupe est en train d'ouvrir une porte piégée. Derrière lui, les derniers survivants de son équipe, le mage et le guerrier essayent de retenir les hordes de gobelins jaillissant des trappes situées à l'autre bout de la salle et actionnées par le DJ. Sur sa droite, un buzzer crache par intermittence un cri strident pour lui faire perdre sa concentration tandis que, sur sa gauche, un écran projette une vidéo montrant les voleurs des autres équipes subissant les effets du piège de cette même porte. À six mètres au-dessus de lui, des milliers de fans hurlent et réclament de l'action et du sang. Voilà ce qu'est le XCrawl !

Les collégiens et lycéens organisent même des événements similaires mais non mortels afin d'être prêts lorsque leur heure sera venue ! Réunis en équipes spécialisées, chacun occupant un rôle bien distinct, les joueurs d'XCrawl s'affrontent toutes les semaines dans des ligues organisées par niveau. De la ligue étudiante à la ligue 1, de loin la plus spectaculaire mais aussi la plus mortelle.
Le monde d'*XCrawl* est un monde alternatif où la magie a sa place et où la technologie n'a pas autant évolué que sur le nôtre. Les monstres sont nombreux et d'autres races humanoïdes plus ou moins intelligentes peuplent la planète. Le livre de base d'*XCrawl* nous fait découvrir ce monde sous toutes ses facettes. Nous incarnons des joueurs de ligue XCrawl plongés à l'intérieur des donjons créés par les DJ. Nos personnages doivent à la fois gérer leur carrière personnelle et celle du groupe qu'ils fréquentent tout en réussissant à survivre dans les donjons.





Une gamme riche

Sellout! est l'extension quasi indispensable. Vous y trouverez la description de chacune des ligues XCrawl, les règles concernant les équipements autorisés, l'opinion de la population sur ces événements avec énormément d'idées latentes pour organiser vos campagnes. Ce supplément traite presque exclusivement de tout ce qui tourne autour du XCrawl tant que vos joueurs ne sont pas à l'intérieur même du donjon.
The Guild Sourcebook regroupe toutes les informations concernant les trois guildes les plus importantes du monde d'*XCrawl*. Vient d'abord une section sur la magie et la guilde qui réglemente son usage à l'intérieur des donjons XCrawl. Ensuite la guilde des spécialistes traite des voleurs et de leur rôle aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des événements XCrawl. Enfin, la guilde des aventuriers régule toute activité des joueurs et des DJ des ligues XCrawl. Elle empêche les débordements qui pourraient mettre en péril les spectateurs, voire la population en dehors des donjons.

Fan clubs et guerres d'Audimat

Emperor's Cup 4700 est tout simplement le donjon le plus médiatique du monde d'*XCrawl*. Pour son anniversaire, l'empereur exige un événement à la hauteur de sa personne. Et quand on sait qu'il est considéré comme un dieu dans tout son pays...! Chaque année, des dizaines d'aventuriers meurent en tentant de gagner ce donjon aux trésors incomparables. Si vous cherchez la gloire ou la mort, c'est ici qu'il faut aller !
L'Emperor's Cup est un énorme donjon de plusieurs niveaux se déroulant sur au moins une semaine. Personne ne rate jamais cet événement...
3 Rivers Crawl décrit le donjon de Pittsburgh contrôlé par le DJ Phantom. C'est un donjon mortel puisqu'il est situé dans la catégorie Division 2. La nouveauté ici est l'introduction de rivalités politiques et médiatiques autour de l'événement. Le maire de la ville compte utiliser le XCrawl pour se faire réélire tandis que les sponsors locaux se font la guerre pour équiper les équipes venues se disputer le trophée.
En résumé, Xcrawl est une superbe idée pour réintégrer

Après *Danger Island* où des chasseurs de primes traquent d'anciens détenus sur une île déserte, il ne reste plus qu'une étape pour le genre du reality show : le XCrawl.

de façon intelligente un style de jeu dépassé : le *"porte, monstre, trésor"*. C'est le moment d'aller fouiller dans vos vieux scénarios de *D&D* pour construire votre prochain événement XCrawl.

Philippe Lecomte



Jeu de rôle et suppléments édités par **Pandahead Productions**. En anglais. X-Crawl Color Edition. **240 p.**, **37,95$**. Disponible.	Note : ★★★★☆
The Guild sourcebook. **128 p.**, **19,95$**. Disponible.	Note : ★★★☆☆
Sellout!. **192 p.**, **24,95$**. Disponible.	Note : ★★★★☆
The Three Rivers Crawl. **80 p.**, **14,95$**. Disponible.	Note : ★★★☆☆
Emperor's Cup 4700. **96 p.**, **14,95$**. Disponible.	Note : ★★★★☆



En l'absence de StarCraft, un jeu tente de s'imposer comme la nouvelle référence de stratégie en temps réel. Ce jeune loup n'est ni plus ni moins qu'une version PC du jeu de batailles Warhammer 40.000. Gloire à l'Empereur !



Un mod permettant de jouer les Tau est d'ores et déjà en préparation chez les fans !

Dawn of war



Que ce soit avec la campagne en solitaire, en mode escarmouche ou, bien sûr, en LAN ou sur Internet (jusqu'à huit joueurs), *Dawn of War* propose de mener une armée à la bataille. Au début de la partie, vous ne disposez que d'une base et d'un ouvrier. La base vous permet de produire vos premières escouades et l'ouvrier peut construire des bâtiments, dans lesquels des technologies sont développées. Les avancées acquises sont automatiquement transmises à vos soldats sur le champ de bataille. Les renforts que vous leur envoyez apparaissent à leur côté au bout de quelques instants (ne pas laisser un survivant s'enfuir peut donc éviter de le voir revenir avec ses potes au bout d'une minute). Comme toujours, il faut souvent choisir entre expansion militaire et développement technologique, sachant que les véhicules résistent très bien aux assauts de la plupart des troupes à pied.



Seuls les héros (du style prophète eldar) ou encore les dreadnoughts peuvent se déplacer individuellement ; les autres combattants ne peuvent se séparer du reste de leur escouade. Sélectionner les escouades, même en plein cœur de la bataille, ne m'a pas posé de problèmes. Les armées qui s'affrontent restent de toute façon de petites troupes, comme dans le jeu de figurines.

Des combats impressionnants

Ah ! Les grosses unités ! Ce fut vraiment un plaisir de voir s'affronter cet avatar de Khaine et ce démon du Chaos. Idem pour les chars impériaux ou pour le titanesque Squiggoth... Faire intervenir ces unités est vraiment jouissif. Les combats sont fascinants à regarder, à cause des somptueux graphismes bien sûr mais aussi à cause des apports du format. Le temps réel implique un stress bien différent... Et, contrairement au jeu de figurines, les combattants ont chacun de nombreux points de santé.

Il n'y a pas de ressources exploitables, bien qu'il soit judicieux de construire un générateur assez rapidement. C'est en conquérant des emplacements de points de victoire qu'il devient possible de réquisitionner de nouvelles unités. L'usage des points de victoire et des différents objectifs de scénarios, qui vient du jeu de figurines, a ceci d'intéressant qu'elle favorise une multitude d'approches vers la victoire. Il est possible de gagner avec une armée réduite à peau de chagrin... De toute façon, il y a généralement des couverts sur la carte qu'il est possible d'exploiter, et plusieurs chemins à emprunter ou surveiller avant de pouvoir atteindre l'ennemi ; tout cela implique qu'il existe plusieurs stratégies gagnantes même lorsque l'ennemi a pris un avantage initial. (Bien qu'on puisse faire confiance aux champions pour trouver la tactique qui gagne à tous les coups...)

Un jeu pour tacticiens

Dawn of War remportera-t-il son pari de devenir la nouvelle référence ? C'est comme en politique : ce ne sont pas forcément les meilleurs qui sont élus. On peut juste l'espérer. Le "*RTS de compétition*" nécessite une jouabilité à toute épreuve et un équilibre quasiment parfait des forces en présence. Sur ce dernier point, il est difficile de juger après quelques jours de test mais il n'y a pas de déséquilibres flagrants. L'accent mis sur le côté tactique plutôt que sur le côté gestion est réussi. Le fait de pouvoir jouer des Space Marines, Space Marines du Chaos, Eldars et Orks, sans avoir à débourser 300 euros, est vraiment un rêve devenu réalité.

Cyril Pasteau



Il n'y a que la guerre !

Le contexte du jeu est celui du 41e millénaire. Les armées de l'Imperium humain livrent une guerre sans fin contre les créatures extraterrestres (orks et eldars) et contre les puissances du Chaos. Des soldats génétiquement modifiés, les Space Marines, sont les troupes de choc emblématiques de l'Imperium. Ils sont soutenus par leur foi dans l'Empereur qui, blessé lors d'une guerre civile, agonise depuis des millénaires dans un système de survie appelé le Trône d'Or. Les Space Marines présentés ici appartiennent à un chapitre jusqu'alors inconnu, celui des Blood Ravens. Les origines troubles de ce chapitre au fondateur inconnu obsèdent ses membres. Ce qui ne les empêche pas d'abandonner toute ambiguïté une fois sur le champ de bataille !

Jeu de stratégie temps réel pour **PC** développé par **Relic** et édité par **THQ**.
Testé sur version non définitive. Disponible début septembre.

Note : ★★★★☆

Rossïya, les Royaumes d'Airain
Le compagnon

Entre les Carpathes, le Caucase, l'Oural et la Mer Blanche, dans une Europe orientale du XIe siècle teintée de merveilleux et de magie, s'étend Rossïya. C'est un endroit inhospitalier et rude, où les peuples sont restés à l'image de la terre : sauvages et barbares. Cependant, en périphérie, Constantinople rayonne encore de sa magnificence et les Byzantins dépareillent aux côtés des rustres Rus ou des énigmatiques Jotunns.



Il est de plus en plus difficile de trouver une réelle originalité dans un monde méd-fan, qui plus est s'il utilise le système d20. Néanmoins, certains trouvent le petit quelque chose qui donne de l'attrait à leur monde et l'envie d'y jouer. Vouloir utiliser un contexte pseudo-historique prenant place dans les steppes de Russie n'est pas évident de prime abord ; ajoutez-y une petite touche d'exotisme et de fantastique, et voici Rossïya. Le fantastique, ce sont les Royaumes d'Airain, mondes dans lesquels évoluent les créatures de nos contes et légendes, nos dieux et leurs anges, bref, tout ce qui n'est pas humain ou Jotunn. Mais ces mondes ne peuvent exister sans que nous croyions en eux (ce sont les hommes qui ont créé les dieux, pas l'inverse).

Brrrrr, fait pas chaud !

Utilisant les règles de base du système d20, *Rossïya* les adapte pour mieux les intégrer à son univers. Ainsi, les combats sont beaucoup plus meurtriers : les points de vie ne montent plus au-delà du septième niveau et les dons de combat sont boostés. Les classes de personnage ne sont plus les mêmes, bien qu'on ne puisse passer à côté des similitudes – à disposition : l'homme d'arme, le chasseur, le baladin, le marchand (non, je n'ai pas dit voleur !), le prêtre, le chaman et le sorcier. Les règles de magie deviennent plus souples (qui a dit que ce n'était pas difficile ?).



Attention, il faut savoir que la maison d'édition se propose de sortir une chronique (lire un supplément : nouvelle, scénario, aide de jeu, etc.) par semaine et vous propose des formules d'abonnement sur leur site Internet. Vont-ils réussir à tenir ce rythme effréné ?

Yannick Peignard

Depuis la chute du communisme, le nombre de loups a plus que doublé en Russie. Des attaques contre des humains ont été signalées.

Décor de campagne pour le **système d20** édité par **Les Ateliers d'Ailleurs**.
Fichier PDF de **108 pages** en français. **15 €**. Disponible sur www.rossiya-d20.com.

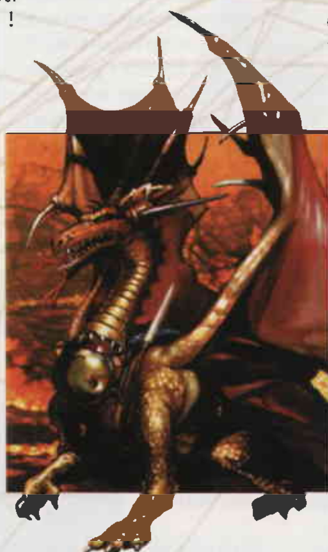
Note : ★★★★☆

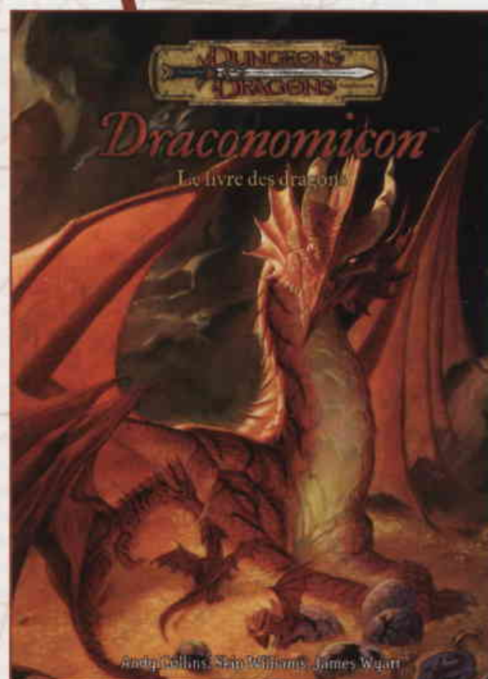
Draconomicon

Vous cherchez un scénario tout fait mêlant petit peuple et dragon ? *Le Pays maudit* de Peyo dans la collection Johan et Pirlouit peut quasiment être transposé tel quel dans la campagne de *D&D* moyenne.

Quand les bouquins nous disent que le dragon est un mythe universel, il faut réaliser que nous sommes aussi, nous rôlistes, sous son emprise. À produits égaux, le joueur moyen va, dans la majorité des cas, acheter celui qui aura un dragon en couverture ou dans le titre. Ces grandes créatures reptiliennes nous font triper ! Serait-ce un héritage atavique des frousses bleues que les dinosaures foutaient aux ancêtres de nos ancêtres ? Quoi qu'il en soit, le menu du *Draconomicon* est croustillant. Des articles savants détaillent la physiologie des dragons, la structure de leurs yeux (schémas à l'appui) ou encore leur psychologie. Techniquement impeccable, le supplément va jusqu'à expliquer comment les dragons prennent leur envol, comment gérer un combat aérien avec eux ou à quel moment ils vont souffler dans un combat. Dons, sorts et classes de prestige draconiques permettent à ces monstres de surprendre un peu plus leurs adversaires. Ceux-ci ne sont pas oubliés et obtiennent une panoplie d'instruments et de carrières pour exterminer, protéger ou même monter les dragons. Mon gros regret, c'est que seules 5 misérables pages évoquent la possibilité d'interpréter des dragons. Une campagne où tout le monde jouerait un dragon : l'idée n'est pas nouvelle mais elle n'est pas exploitée ici, malheureusement. À côté, 80 pages présentent des exemples de dragons métalliques et chromatiques pour chaque catégorie d'âge, ce qui fait quand même beaucoup, en dépit des efforts pour personnaliser chaque dragon. Consolons-nous avec le bestiaire pas follement original, mais utile, qui nous fait découvrir des monstres et archétypes qui mêlent le dragon avec l'élémentaire, le golem, le planaire ou le mort-vivant.

Tout pour défier les dragons





Cyril Pasteau

Supplément pour **Dungeons & Dragons** édité par **SpellBooks**.
288 pages en français. **38 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

LA ROUE DU DHARMA

Renaissez maharadjah



HARE KRISHNA

330 millions de dieux et démons

LES FLEURS DU CHAOS

Princes, danseuses et Thugs

■ Temple de Minaski, Gopura, A Nayak, 17e siècle © Archaeological Survey of India

L'Inde mythique




Temple Virupaksha © Centre for Cultural Resources & Training, New Delhi

L'histoire de l'Inde remonte à fort loin dans le temps. L'Asie s'éveille dès le troisième millénaire avant notre ère, en plein Âge de Bronze. Alors qu'une grande partie de l'Europe reste le foyer de tribus barbares et nomades, la vallée de l'Indus voit apparaître une culture organisée autour de grandes cités, dotée d'un système social élaboré et d'un riche panthéon divin.

L'Inde aux or de l'histoire

Les castes

Depuis les temps védiques, la société indienne est divisée en quatre groupes principaux appelés *varnas* (littéralement "*couleurs*").
- la caste des *brahmanes* est considérée comme la plus pure et la plus élevée. C'est celle des prêtres qui ont le monopole des rites religieux et seuls ont accès aux textes des *Védas*.
- la caste des *kshatriyas* ou guerriers réunit les nobles, les soldats, les hommes de loi et les courtisans.
- la caste des *vaïshyas* se compose de fermiers et de marchands.
- la quatrième caste est celle des *shûdras*, les serviteurs.

Le système des *varnas* offre un modèle de société dans lequel chaque groupe respecte un ordre hiérarchique, mais sont interdépendants les uns des autres. Hors les castes, on retrouve les intouchables, appelés ainsi puisque leur simple contact est censé souiller un membre d'une caste supérieure.

La culture de la vallée de l'Indus

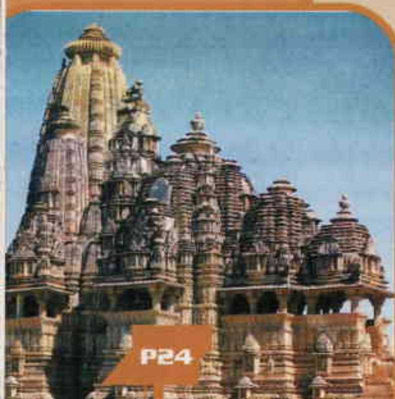
Dans la plus grande partie du pays prospèrent les Dravidiens, des tribus de chasseurs-cueilleurs. Mais une première civilisation urbaine naît dans le Nord-Ouest de l'Inde, le long des rives humides et fertiles de l'Indus. Les deux grandes cités d'Harappa et de Mohenjo-Daro sont séparées par six-cent-quarante kilomètres.
Les bâtisseurs harappéens développent une maîtrise parfaite dans les domaines de l'architecture, du génie civil, des arts et de l'agriculture. Leurs installations innovent dans le domaine sanitaire. Leur organisation socio-politique est très hiérarchisée. Premiers à cultiver le coton dans le sous-continent, ils établissent des relations commerciales avec d'autres empires comme la Mésopotamie. Ils inventent une forme primitive d'écriture sous forme de sceaux. Adorateurs d'une divinité de la fertilité, ils vénèrent déjà les vaches, les serpents et des formes ressemblant au *linga* (phallus) hindouiste. Plusieurs sceaux montrent des dieux en position yogique.
Mais des crues violentes et des bouleversements tectoniques détruisent en bonne partie les grandes cités harapéennes, qui ne peuvent plus opposer qu'une faible résistance aux nouveaux envahisseurs...

Les invasions aryennes

Équipés de chars et d'armes en bronze, les Aryas, des pasteurs semi-nomades issus des steppes lointaines du nord, se répandent dans le pays. En l'espace de quelques siècles, ils conquièrent aussi l'Est et le Sud de l'Inde. Ils s'imposent militairement et par leur rayonnement culturel et religieux. Les Aryas vénèrent des dieux guerriers et solaires, conquérants, écrasant de leur puissance les forces obscures et auxquels ils offrent de nombreux sacrifices. La période de domination de l'Inde par les Aryas, qui coïncide avec la composition des *Veda*, est dénommée période védique.
Les *Veda* ("*livres de la connaissance*") sont des recueils d'hymnes et d'incantations rituelles appelées *mantras*, chantés durant les sacrifices aux dieux. Le plus important d'entre eux, le *Rig-Véda* ("*Sagesse des versets*"), conte principalement les victoires d'Indra sur les *Asuras*, les démons.
Associés aux anciennes pratiques religieuses comme le *yoga* ou les mythes cycliques, les *Védas* constituent la base des croyances hindouistes. Ils sont écrits en sanskrit, qui s'impose comme la langue religieuse et pédagogique de référence.


Carosse indien, coll. Gérard Lévy et François Lepage, Paris, 1903


Un *madu* est une ancienne arme constituée d'une paire de cornes d'antilope montées sur un petit bouclier protégeant la main.


Temple Vishwanatha © Centre for Cultural Resources & Training, New Delhi

Les princes de l'orgueil

Les rajahs indiens contemplent pour le plaisir des combats entre deux lutteurs armés de griffes de corne ou d'acier. Ces duels très sanglants se finissent souvent par la mort d'un combattant. La justice princière est cruelle et étonnante. Les condamnés au supplice de l'éléphant sont attachés, pieds et poings liés, à une corde fixée aux pattes de derrière d'un pachyderme qui les traîne à travers toute la ville. Ceux qui survivent à ce traitement se voient offrir un verre d'eau, puis leur tête est placée sur un billot et écrasée par la patte de l'éléphant. À Baroda, le prince fait mutiler tous les arbres bordant une route en guise de représailles. Un perroquet perché sur une branche avait osé souiller la tunique royale. Un conquérant du Pendjab, lui, consomme du vin contenant gemmes et perles pilées, confiant dans leurs propriétés curatives. Préparé en présence du ministre, ce vin est beaucoup plus fort que de l'eau-de-vie et presque impossible à boire.


(1)

Le renoncement

Le milieu du premier millénaire avant J.-C. voit émerger un phénomène des plus importants sur le plan religieux et philosophique. Alors que les brahmanes, seuls à connaître les *Veda* et les rites sacrificiels, monopolisent la vie religieuse en Inde du Nord, un nombre croissant de croyants se tournent vers de nouvelles pratiques. Ces renonçants parcourent les forêts et constituent des communautés érémitiques, lesquelles vont plus tard donner naissance aux bouddhistes et jaïnistes. Ces *"philosophes de la forêt"* rejettent tout lien avec la société, y compris leur famille, et vivent en mendiant leur nourriture ou de la cueillette.

Pratiquant la méditation et l'ascétisme comme des techniques d'extase, ils recherchent la chaleur intérieure (*tapas*) de la contemplation, rejetant les rites du feu sacrificiel. Ils cherchent ainsi à se libérer d'un monde d'illusion et de souffrances, du cycle des renaissances du *samsâra*.

Les Maurya

L'Inde antique est victime des convoitises des puissances étrangères, la Perse de Darius tout d'abord, puis l'empire d'Alexandre le Grand. À la mort de ce dernier, Chandragupta Maurya, ancien vassal dirigeant l'État du Magadha situé sur les rives du Gange, sans doute inspiré par son exemple, réunit les royaumes guerriers du Nord-Est et y fonde une dynastie. Génie de la guerre, il conquiert les états voisins en quelques années avec l'aide de ses éléphants de guerre et de ses soldats équipés d'arcs de la taille d'un homme.

Bien plus qu'un simple général, Chandragupta se révèle bientôt un grand souverain. Il s'entoure d'une bureaucratie nombreuse et complexe et développe l'agriculture, le commerce, l'artisanat et les arts. Son mode de gouvernement est détaillé dans un traité écrit par l'un de ses conseillers, *l'Arthasastra ("science du profit matériel")*. Il s'agit d'une sorte de despotisme bienveillant où toutes les activités des hommes, du commerce à l'exercice des devoirs religieux, relève du contrôle de l'état. Sur la fin de sa vie, Chandragupta se convertit au jaïnisme et abandonne le trône à son fils pour rentrer dans un monastère. Il s'y laisse mourir de faim pour obéir aux règles de sa foi.

Le prestige des Maurya culmine avec son petit-fils Asoka. Celui-ci étend son empire sur la totalité de la péninsule, alternant victoires militaires et diplomatiques, soutenu en cela par un réseau d'espions et de juristes. Converti au bouddhisme, Asoka conserve une réputation de justice et d'humanité. Sous son règne, une administration centralisée se développe et se charge du recouvrement des taxes et des grands travaux. C'est aussi une grande époque pour les arts ; saltimbanques et musiciens voyagent vers les contrées occidentales, donnant plus tard naissance aux Tziganes.

Les Aryas disposent de chars dotés de roues à rayons, légers et maniables qui leur confèrent un avantage militaire considérable.

"L'arc ruine les plaisirs de l'ennemi, avec l'arc nous pouvons conquérir les quatre coins du monde... Une fois tirée, envole-toi, flèche, rendue plus fine par la prière. Va droit sur nos ennemis et n'en laisse pas un seul vivant." in *Rig Veda*.


(2)

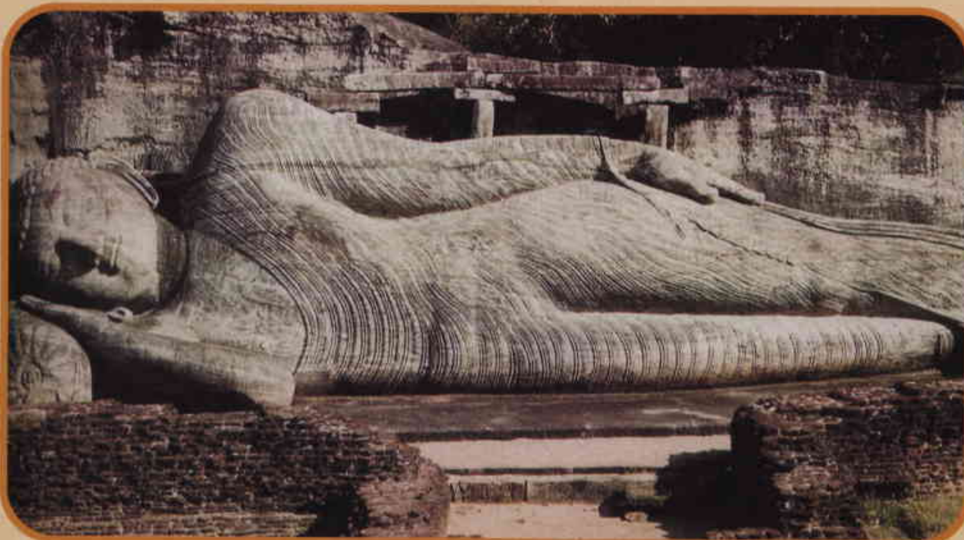
Les Gupta

L'immense empire Maurya s'effondre bientôt sous son propre poids, affaibli par de nombreuses invasions. Ce sont d'abord les Bactriens, descendants des Grecs venus en Inde avec Alexandre, qui s'emparent du Gandhara et du Pendjab. En Chine, la construction de la Grande Muraille destinée à repousser les barbares oblige les Huns à se déplacer vers l'Asie centrale, ce qui, par un jeu de dominos, provoque l'invasion du nord de l'Inde par les Scythes. Morcelé durant des siècles en d'innombrables royaumes guerriers, l'empire Maurya renaît néanmoins de ses cendres quelques siècles plus tard sous l'égide de Chandra Gupta, nommé ainsi en hommage à son ancêtre.

Pendant deux siècles, la dynastie des Gupta maintient la paix et la prosperité en Inde, qui connaît un âge d'or. Les échanges commerciaux, notamment avec la Chine, s'intensifient et les arts, la littérature, les sciences atteignent leur apogée.


Mahârâja de Cooh Behar, 1903, coll. particulière

(1) Jeux de cirque indiens : lutte à coups de griffes de corne ou d'acier (combats qui remplaçaient les traditionnels combats d'animaux) gravure de L'inde des rajahs.
(2) Bâteau de pêche du roi d'Avadh, échoué au bord de la Gumti, photo F. Beato, 1858, coll. particulière.



Bouddha couché
© Archaeological Survey of India

Certaines divinités occupent une place prépondérante dans tout le sous-continent, alors que d'autres divinités et esprits mineurs ne sont révérés qu'en un unique lieu. Protéiformes, les dieux indiens ne cessent de se transformer au cours des siècles et possèdent souvent plusieurs aspects.

La mythologie hindouiste

Le soma ou "breuvage d'immortalité" est la nourriture rituelle des dieux. Sa préparation à base d'une plante hallucinogène demeure un des grands secrets des rites védiques.

La création du monde

De l'œuf cosmique flottant sur les eaux primordiales au sacrifice du géant Purusha, les multiples mythes de créations sont caractéristiques de l'hindouisme où coexistent plusieurs explications pour un phénomène. Les mythes plus tardifs font de Brahma, l'un des trois dieux de la *trimûrti*, l'organisateur du monde.

(1)

Les dieux doivent être logés, habillés, nourris et distraits. Des danseuses sacrées évoluent dans leurs temples. Ce ne sont pas les simples cultes mais bien les dieux eux-mêmes qui ont un statut légal.

En effet, les Indiens n'imaginent pas que l'univers ait été créé par un démiurge à partir du néant, mais que les dieux hindous sont précédés par la création ; l'origine du monde est perçue comme une tentative d'organisation du chaos.

Le temps

La mythologie hindoue conçoit le temps comme un cycle de créations et de destructions, les *kalpas*. À l'instar de l'âme humaine, l'univers est soumis au cycle des renaissances. Chaque *kalpa* équivaut à une vie de Brahma, soit cent années correspondant au total à 311 040 milliards d'années humaines ! L'univers apparaît à la naissance du dieu et disparaît à sa mort. Un nouveau Brahma naît alors et le cycle recommence. Chaque *kalpa* se divise en mille *Mahâyuga* (*"Grand Âge"*) formés chacun de quatre *yuga*. Notre époque fait partie du plus sombre et du plus court des *yuga*, le *Kali-Yuga* (*"Âge des conflits"*) qui a débuté avec la grande bataille racontée dans le Mahâbhârata.

Le panthéon védique

Les premiers textes hindous sont les hymnes des *Veda*, composés et transmis oralement à partir du premier millénaire avant JC. Les Aryas croient en des divinités masculines, les *Deva*, revêtues de caractéristiques humaines mais dotées de pouvoirs importants leur permettant de secourir l'humanité, notamment du fléau représenté par les démons, les *Asura*. On compte généralement trente-trois divinités réparties en trois groupes de onze voués au Ciel, à l'Éther et à la Terre.

Destructeur du serpent Vrita et des *Rakshasa* grâce aux pouvoirs de la foudre, enivré de *soma*, Indra est le dieu guerrier et héroïque des conquérants aryas. Il est aussi le plus vénéré puisque près d'un quart des hymnes des *Veda* lui sont consacrés.

La trimûrti

À partir de la période classique des Gupta apparaît à travers les récits mythologiques des *Purânas* (*"Antiquités"*) une forme de religion plus populaire. Elle se recentre sur la notion de *trimûrti*, trinité formé par Brahma, Vishnu et Shiva, dieux mineurs voire inexistants dans le panthéon védique.

Brahma, la plus abstraite de ces trois divinités, est le créateur de l'univers. Le temps cosmogonique est calculé selon la durée de sa propre vie. Vishnu (*"le Préservateur"*) est le protecteur du monde, une divinité solaire qui combat pour le bien. Lorsque l'équilibre universel est en péril, Vishnu apparaît sur terre sous différentes formes huamines, animales ou hybrides appelés *avatara*. La tradition décrit dix de ses incarnations.

Enfin, Shiva (*"l'Auspicieux"*) est le plus ambivalent des trois. Tour à tour destructeur ou créateur, sa danse, ponctuée par son tambour, rythme la vie de l'univers. Il est le maître du Yoga et des énergies, spirituelles, cosmiques et sexuelles. Il est ainsi vénéré sous la forme d'un *linga*, symbole d'érotisme et d'énergie.

Le char de Jagannâth

Une procession du dieu Jagannâth parcourt Puri trois fois par an. L'idole est placée sur un char à seize roues de huit mètres de long et de large, tiré avec des câbles par des milliers de pèlerins. Un voyageur du XIX[e] siècle raconte les difficultés des Anglais à empêcher les plus exaltés de se précipiter sous les roues du char pour s'y faire broyer et y gagner le paradis.



© Archaeological Survey of India

(1)Danse kathak, Narasimha
© Centre for Cultural Resources & Training, New Delhi

Les Sâdhus

Les *sâdhus* (*"hommes vertueux"*) suivent une voie de pénitence pour atteindre l'illumination et se libérer du cycle des renaissances. Ces ascètes sont reconnaissables à leur barbe et leurs longs cheveux qu'ils attachent en nattes, leur corps couvert de cendres, ainsi qu'à leur robe jaune safran. Ils errent sur les routes et dans les forêts et s'adonnent à la pratique du *karma-yoga*. Ils s'enterrent la tête dans la terre ou encore gardent des années durant un bras levé. Desséché et ankylosé, le bras ne peut plus être abaissé, la main fermée est transpercée par les ongles et le creux ainsi formé est rempli de terre et sert de vase à un myrte sacré. Ces actes de mortification confèrent, dit-on, des pouvoirs considérables (*sidhis*) comme la lévitation ou l'invisibilité. Les saints hommes peuvent adhérer à n'importe quelle forme de l'hindouisme. Un trident peint sur le front indique par exemple un disciple de Vishnu, trois bandes horizontales présentes sur tout le corps un adorateur de Shiva. Les *aghoris*, fidèles de Bhaïrava, vivent dans les charniers et utilisent des crânes humains comme sébiles.

(2)

Les incarnations de Vishnu

La tradition hindouiste décrit dix incarnations de Vishnu, les *dashâvatara*, qui sont autant de témoignages des bienfaits du dieu.

Masya le poisson prévint Manu, le premier homme, du déluge et sauva la création en lui suggérant de créer un bateau et d'y entreposer la semence de chaque chose.

Kurma, la tortue, supporta sur sa carapace le mont Mandara lors du barattage de la mer de lait qui offrit l'immortalité aux dieux et leur permit de vaincre les *Asura*.

Varaha, le sanglier, débarrassa le monde du démon Hiranyaksha.

Narasimha, l'homme-lion, déchira de ses griffes un autre démon, Hiranyakashipu.

Vamana, le nain, fit comprendre au roi Bali son orgueil et sa vanité en parcourant le monde d'une seule enjambée.

Parashurama fut un brahmane qui combattit et vainquit le tyran Arjuna, le chef des princes-guerriers *Kshatriya*.

Rama est le populaire prince héros du *Râmâyana*.

Krishna, omniprésent dans le *Mahâbhârata*, fut le conseiller des princes et un séducteur malicieux.

Le Bouddha est le neuvième avatara qui enseigna la vérité aux uns et induisit les autres en erreur pour mieux les perdre.

Le dernier avatara, Kalkin, paraîtra monté sur un cheval blanc et armé d'une épée flamboyante pour rétablir la justice avant la fin de ce cycle de création.



■ Secte d'étrangleurs thugs, photographie de Bourne et Robertson coll. Sven Gahlin 1860

Les Thugs partagent un langage particulier. Dans des cavernes près de Bombay se trouveraient écrits les préceptes de leur association.

La déesse-mère

Devî, la Déesse, plus ancienne déité hindoue, traverse les âges. L'adoration de la déesse-mère est liée à la lune, à la végétation, à la mort et à l'éternel retour. Son culte doit donc beaucoup aux anciennes croyances animistes. À la fois nourricière et destructrice, Devî est vénérée sous de nombreux aspects. Elle est Savasvatî, l'épouse de nombreux dieux invoquée dans le *Rig-Veda*. Elle est la Mère, associée à la fertilité et à la terre et représentée sous la forme du *yoni*, la vulve ou principe féminin.

Elle est surtout la terrifiante Kâli, *"l'obscure"* assoiffée de sang. Sous cette forme, elle apparaît comme jeune, avec des formes très féminines, la bouche ouverte munie de canines protubérantes, tirant une langue rouge, vêtue d'une peau de tigre, parée de guirlandes de crânes et brandissant des armes dans ses quatre bras. Le sacrifice propitiatoire est bien sûr au cœur de son culte, sacrifices de bêtes mais aussi d'humains.

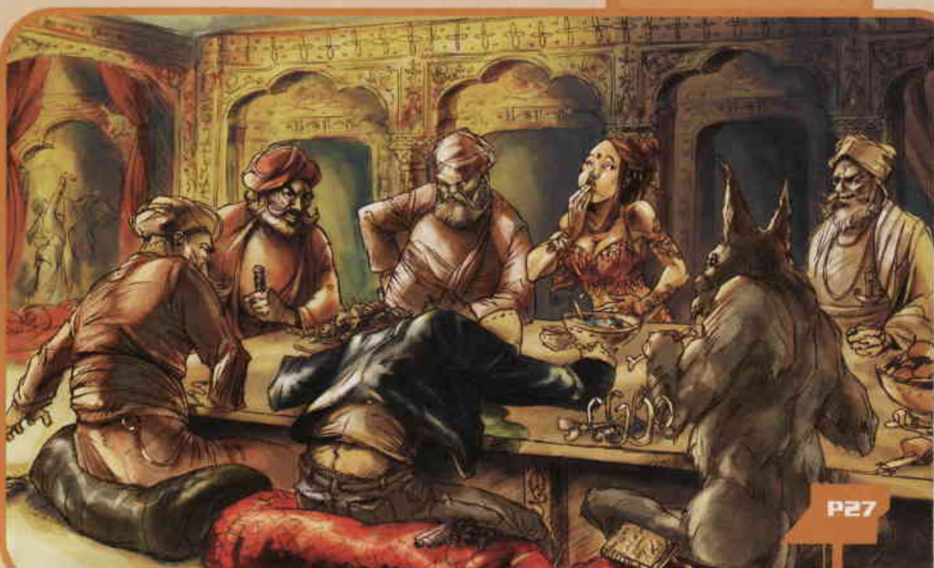
Lors de fêtes en son honneur, les dévots se percent la langue avec des tiges de fer rougies au feu. Certains accomplissent la cérémonie du cercle (*charak-poudja*) : la peau du dos traversée par un crochet qui sert à les élever dans les airs à l'extrémité d'une bascule, ils planent en souriant au-dessus de la foule admiratrice.

Une secte entière d'assassins vénère la déesse. Les Thugs ont pour doctrine de tuer le plus de monde possible (mais ni les femmes, ni les brâhmanes, ni les saints hommes) afin d'apaiser la colère de Kâli (que les Thugs musulmans identifient comme Fâtima fille de Mahomet). Certains étranglent avec le rûmâl, un lacet rituel, d'autres poignardent à la tête puis enterrent dans des fosses ou des puits et d'autres encore empoisonnent puis achèvent à coups de piques. Chaque automne, à une date auspicieuse, les bandes se regroupent et opèrent dans un territoire donné.

■ Kali Nepal, 1920



Chaque dieu dispose d'un *vâhana*, un animal divin qui leur sert à la fois de monture et de compagnon : un rat pour Ganesha, un tigre pour Devî, un aigle pour Vishnu, etc.



(2) Fakir 1880, coll. Sven Gahlin

Le singe Hanuman est le plus dévoué serviteur de Râma. Fils de Vâyu, le dieu védique du vent, il a hérité de la force des ouragans et du pouvoir de voler. Il est aussi capable de changer de forme à volonté. Hanuman est un héros fort et astucieux, à rapprocher de la figure du Roi des Singes des légendes chinoises. Après des années passées à détruire des démons et chasser les éléphants sauvages, Hanuman comprend en rencontrant Râmâ dans la forêt que sa destinée est de le servir. Il l'accompagne alors à la poursuite de Râvana et ses pouvoirs vont s'avérer d'une grande utilité face au démon. Hanuman est considéré comme le symbole de la *bhakti*, la dévotion. Lorsque Sugriva, le roi singe, lui demande une preuve de son dévouement, Hanuman ouvre sa propre poitrine dans laquelle sont contenues les images de Râmâ et Sîtâ.



■ Marionnette d'ombre Tholpa
© Centre for Cultural Ressources & Training, New Delhi

Le Râmâyana et le Mahâbhârata sont deux récits épiques et mythologiques fondateurs de la culture indienne. Entremêlées à la narration, entre les scènes d'amour et de batailles, on trouve toutes sortes de légendes, de considérations métaphysiques, de règles morales et légales.

Les grandes *épopées*

2004 : La Râmalilâ qui célèbre la victoire de Râmâ sur les démons est jouée chaque année pendant dix jours et rassemble des millions de fidèles.



(1)

Les habitants du Khondistan, au XIXe siècle, sacrifient encore des paysans enlevés ou des enfants achetés à des voleurs. Chaque cultivateur se saisit d'un lambeau de chair pour l'enterrer dans son champ afin d'avoir une récolte abondante.

Le Râmâyana

Écrit en sanskrit et sans doute plus tardif que le *Mahâbhârata*, le *Râmâyana* est l'épopée la plus populaire en Inde. Récit révélé par voix divine, son créateur mythique en est le poète Vâlmikî qui joue par ailleurs un rôle actif dans la narration. Selon la légende, celui-ci se retira dans la forêt durant mille ans pour méditer et son corps fut recouvert d'une fourmilière, d'où son nom (*"fils de la fourmilière"*) Même si les strophes honorant les prêtres et le sacrifice du cheval sont nombreuses, ce qui le rattache directement à la tradition védique, le *Râmâyana* a contribué à la naissance d'un nouveau type de religiosité, plus axée sur la dévotion. Ce texte illustre en fait l'éthique des *ksatriyas*, la caste guerrière, plutôt que le ritualisme des *brahmanes*. Les actes de Râmâ, le héros, sont guidés par le *dharma* de cette caste et exaltent l'honneur et la prouesse guerrière. Bien qu'indéniablement hindouiste, ce texte est aussi respecté par les bouddhistes et les jaïns en raison de cette importance accordée au *dharma* qui fonde le cœur du texte.



(2)

Râma et Sitâ

L'action principale de l'épopée concerne les aventures du prince Râmâ. Ce dernier est en fait un avatar de Vishnu descendu sur terre pour vaincre le roi-démon Râvana, invincible contre tous les êtres hormis les humains. Râmâ est le fils aîné du roi Dasharata. En parvenant à tendre et même à briser l'arc gigantesque du roi de Mithilâ, le prince obtient la main de sa fille, Sîtâ, symbole de la pureté et de la fidélité féminine. À la veille de son couronnement, Râmâ se voit refuser le trône par son père, sur les mauvais conseils de sa perfide seconde épouse, et exilé pendant quatorze ans. Agissant selon l'honneur et le *dharma*, le prince obéit et s'enfonce dans la forêt avec son épouse. Il remplit son devoir en protégeant les ermites contre les démons, mais le plus puissant d'entre eux, Râvana, enlève Sîtâ. Râmâ la recherche pendant des années bientôt aidé par le singe divin Hanuman. Ce dernier parvient à localiser la prison de Sîtâ à Shri Lankâ. Le récit culmine par la bataille contre les démons et la destruction de leur cité. Une fois les amants réunis, Sîtâ réussit l'épreuve du feu qui doit démontrer sa pureté. Râmâ accepte alors de reconnaître son épouse mais, faisant passer son *dharma* avant tout, il bannit Sîtâ. Bien que celle-ci soit restée pure, elle a été deshonorée par la compagnie du démon Râvana. Loyale envers son époux, elle prie alors la terre de l'engloutir. Râmâ reste seul avec sa douleur avant de se sacrifier à son tour.



■ Danse Kathakali, Hanuman.

(1) Sacrifice humain
(2) Danse Kuchipudi, Rama. © Centre for Cultural Resources & Training, New Delhi

Nataraja, Halebid.
© Centre for Cultural Resources & Training, New Delhi

Le Mahâbhâratha

Le *Mahâbhârata* (*"Grande épopée de la dynastie des Bhârata"*) s'est intitulé à l'origine Jaya (*"Victoire"*). L'écriture et la compilation de ce texte a probablement commencé vers le IVe siècle avant notre ère pour n'être achevé qu'à la fin de la dynastie Gupta. Comme le *Râmâyana*, les nouveaux mœurs religieux de la caste guerrière des *kshatriya*, notamment l'adoration du dieu Krishna, semble être à l'origine de cette épopée.
Le *Mahâbhârata* conte la guerre qui oppose deux dynasties cousines mais rivales, les Pandavas et les Kauravas, toutes deux descendantes du narrateur Vyâsa. Les cinq frères Pandavas - Yudhishthira le juste, Bhima le féroce, Arjuna le guerrier et les jumeaux Nakula et Sahadéva – sont les héritiers légitimes du trône. Leurs cousins Kauravas, dont l'aîné est le rusé Durydhana, jaloux de leurs terres, les forcent à l'exil en usant de ruse. À leur retour après treize années de pérégrinations, les Kauravas refusent de leur restituer leur royaume. S'ensuit une terrible guerre conduisant à la destruction complète des deux familles excepté un unique survivant qui sauvera la dynastie. À ce récit principal se mêlent de nombreux mythes et légendes et autres interventions divines.
Le thème central de l'épopée est en fait l'éternel conflit entre le bien et le mal, entre les dieux qui accompagnent ou s'incarnent dans les héros de la dynastie Pandava, et les démons représentés par les Kauravas.

Vyâsa

Le sage Vyâsa – dont le nom en sanskrit signifie *"compilateur"* – est l'auteur mythique du *Mahâbhârata*. Selon la légende, le texte fut entièrement dicté d'une seule traite par Vyâsa à Ganesha, le dieu à tête d'éléphant. Quel que fut le débit du sage, le dieu garda le rythme. Il dut même briser une de ses défenses pour remplacer son stylet endommagé et ne pas interrompre le flux des mots sacrés. Bien plus qu'un simple narrateur, Vyâsa joue un rôle central dans le récit. Père de plusieurs personnages de l'épopée, il intervient souvent pour consoler ou guider les protagonistes. Il est aussi censé avoir composé les dix-huit *Purânas* et rassemblé les quatre *Védas*. Sous ce nom se cachent sans doute plusieurs brahmanes ayant travaillé sur le texte au fil des siècles.

La Bhagavad-Gita

Ce court épisode extrait du *Mahâbhârata*, sept cents versets répartis en dix-huit chapitres, illustre parfaitement l'aspect pédagogique et didactique de l'épopée. Il s'agit en fait d'un dialogue entre Arjuna, le plus glorieux des frères guerriers Pandava, et son aurige Krishna, avatar du dieu Vishnu. Alors que résonnent les trompes de guerre pour l'assaut final entre les armées des Pandavas et des Kauravas, composées de milliers de créatures surnaturelles comme les dieux, démons et géants, Arjuna se met à douter. Sur le champ de bataille du *dharma* lui font face ses cousins, les membres de sa propre famille ; comment dès lors éprouver de la joie à les battre et à les tuer ? Krishna lui répond en lui révélant les versets de la *Bhagavad-Gîta*.
Le dieu commence par définir *l'âtman*, l'âme, puis offre au guerrier une voie nouvelle qui lui permettra d'échapper au sâmsara : la discipline de l'action, le *karma-yoga*. Krishna explique que ce ne sont pas les actes eux-même qui enchaînent les âmes à la roue des réincarnations, mais les intentions égoïstes qui les fondent. Le contraire de l'action égoïste n'est pas l'inaction mais l'action sans but ni profit, l'action positive du *karma-yoga*. Ayany compris cela, Arjuna peut retourner au combat l'esprit serein, pour se battre sans s'attacher à ses propres actions. *"Quoi que tu fasses, fais-le en mon honneur"*, exige de lui Krishna.
La *Bhagavad-Gîta* est considérée comme un texte religieux hindouiste d'une grande importance et la spiritualité qui y est enseignée est très populaire en Inde.

Composé de plus de cent mille strophes, soit trois fois le volume de la Bible, le *Mahâbhârata* est sans doute le plus long poème jamais composé.


Shadow puppet © Centre for Cultural Ressources & Training, New Dehli


Salabhanjika. © Archaeological Survey of India

"Tout ce qui n'est pas dans ce livre n'existe nulle part." in *Mahâbhârata.*


L'Inde britannique

Malgré l'abondance de ses mythes et la richesse de son histoire et de sa culture, l'Inde n'est pas une contrée tellement explorée par nos imaginaires, que ce soit en matière de littérature ou de jeu de rôle. C'est pourtant un formidable espace d'aventures et de merveilles, qui excite la curiosité de l'Occident depuis déjà de nombreux siècles.



Mégasthènes évoque *"des animaux ressemblant à des satyres, couverts de longs poils brousailleux, capables d'escalader les falaises à des vitesses vertigineuses et se défendant en faisant rouler des rochers sur leurs poursuivants"* : première allusion au yéti ?

Une terre à découvrir

Le voyage de Mégasthènes

Le périple d'Alexandre en Inde révèle aux Occidentaux l'existence de ce monde merveilleux et inconnu qu'était l'Inde. Envoyé comma ambassadeur aux Indes à la fin du IVe siècle avant J.-C., l'historien grec Mégasthènes en rapporte un témoignage qui fut longtemps la source principale des auteurs grecs et latins sur cette région. Mélangeant allègrement fantaisie et réalité, le récit de ce voyage évoque l'Inde comme une espèce de paradis terrestre, un pays d'une extraordinaire fertilité et possédant d'immenses richesses. Une contrée, surtout, peuplée de créatures étranges comme les éléphants ou les perroquets parleurs, mais aussi de poissons d'eau douce de trois mètres de long ou de fourmis de la taille d'un renard capables de projeter des giclées de poudre d'or pour attirer les hommes. Pour les auditeurs de l'époque, difficile de démêler le vrai du faux, les témoignages réels paraissant parfois plus extraordinaires que les affabulations.



Le karma

Selon la loi du *karma*, toute action a sa cause et engendre des conséquences. Les tourments de notre vie présente sont le résultat des actes commis dans le passé et nul ne peut échapper à la destinée du *karma*. C'est lui qui conditionne le *samsâra*, le cycle sans fin des réincarnations. Pour échapper à cette chaîne, il faut suivre la voie de la vérité (*dharma*). Le *dharma* est la base de la religion hindoue. Il s'agit d'une voie morale essentielle par laquelle chacun agit en harmonie avec son propre *karma*. Chaque caste possède son propre *dharma*, son propre chemin vers la vérité. Selon la tradition hindouiste, seule l'action disciplinée selon le *dharma* permet de se libérer du cycle des renaissances, mais les philosophies ascétiques comme le jaïnisme et le bouddhisme pensent qu'on peut s'affranchir du *karma* en renonçant à l'action et à l'illusion du monde extérieur.



Les Dacoits

Ces bandits de grand chemin se rassemblent en bandes et attaquent par surprise un village. Une fois tous les résistants massacrés, ils pillent tout ce qu'ils peuvent emporter et torturent les habitants qui pourraient avoir de l'or pour leur en faire avouer la cache.

Donjons sauce curry

Peu de jeux de rôle abordent directement l'Inde. *Gurps India* a été retardé pour un problème d'auteur. Un auteur français prépare *Kali Yuga*, un jeu sur l'Inde épique. *Mindshadows* (Green Ronin Publishing) propose de découvrir un continent médfan indianisant. Les nagas et rakshasas du *Manuel des Monstres* de *D&D* sont importés des mythes indiens. Le *Guide de l'Orient* fournit quelques éléments avec les Varâna et des notions comme le dharma. Dans le premier Monde des Ténèbres, le sous-continent est connu pour ses mages Euthanatos et ses vampires Ravnos, ainsi que pour quelques dharmas kuei-jin hérétiques.

Olivier Roullier

Illustrations : Anne Rouvin

Bibliographie

Atlas de l'Inde, de Gordon Johnson, Éditions de Fanal. En dehors des considérations géographiques, cet ouvrage regorge de détails historiques et sociologiques. Bon texte de vulgarisation abondamment illustré.

Dictionnaire de la civilisation indienne, de Louis Frédéric, Robert Laffont, coll. Bouquins. Ce livre est une véritable bible, mais l'exhaustivité de son contenu le réserve aux passionés. L'auteur est un spécialiste de l'Asie et de l'Inde en particulier et a écrit de nombreux ouvrages très intéressants concernant ces civilisations.

L'Hindouisme, Découvertes Gallimard. Comme tous les livres de cette collection, facile d'accès, richement illustré et d'une lecture agréable.

Le *Mahâbhârata* et le *Râmâyana* existent sous de nombreuses formes : Pléiade, réécritures, adaptations, résumés, etc. À vous de choisir ce qui convient le mieux !

L'Inde des Rajahs de L. Rousselet (1875) est la source d'une bonne partie des anecdotes de ces pages.



Femme du Penjâb, photo 1880, coll.particulière.

(1)Amazones gardiennes
(2)Marionnette, Sakhi. © Centre for Cultural Resources & Training, New Delhi



L'Inaccessible Orient

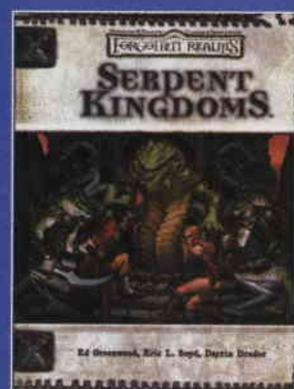
Dans l'Est de Faerûn se trouve Thay, le pays d'origine des Magiciens Rouges. C'est bien évidemment un des points forts de ce bouquin fabuleusement riche. Les Thayens disposent d'un arsenal impressionnant, comme les bombardes magiques et les sorts de prévoyance (de véritables assurances contre l'échec). Résistent à leurs assauts les habitants des montagnes gelées de Rashéménie, un pays isolationniste dirigé par des sorcières masquées que protègent des berserkers scarifiés. Quant à Aglarond, c'est le royaume sauvage de la Simbule, la plus puissante ensorceleuse des Royaumes Oubliés. Le pays est protégé par des griffonniers et par des forestiers qui utilisent des portails associés à des cromlechs pour se déplacer. Et à côté des conflits qui opposent ces grandes nations, vous avez des tas d'intrigues que j'ose à peine appeler secondaires, comme la lutte des elfes des étoiles contre les Nilshaïs et autres aberrations qui voudraient détruire leur monde. Et il y a des races étonnantes comme les Volodnis (hommes-pins) ou encore les trolls-démons... Voilà qui donne envie de voyager !



Namateos

Accessoire de campagne Royaumes Oubliés pour **Dungeons & Dragons**, édité par **SpellBooks**. **192 pages** en français. **36 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Serpent Kingdoms

Il est déjà arrivé qu'un serpent venimeux, enfermé dans une bouteille d'alcool et respirant grâce à la porosité du bouchon de bois, morde à l'ouverture un an après avoir été enfermé.

Voici le guide ultime pour monter une campagne avec des grands méchants yuan-ti. Ces monstres se caractérisent par leur discrétion, certains d'entre eux pouvant même se faire passer pour des humains et infiltrer les cités civilisées. Cela laisse toute latitude au maître de donjon pour développer des conspirations souterraines. Peut-être les yuan-ti sont-ils sur le point de prendre le pouvoir dans l'ensemble de Faerûn ? Le bouquin traite aussi les autres races reptiliennes (non draconiques) en détail et intègre toutes ces espèces dans une histoire et une généalogie intéressantes par leur profusion. Joueurs, méfiez-vous si vous apprenez qu'un ami vient d'acheter ce bouquin ! Son prochain perso sera un yuan-ti infiltré.



Namateossss

Supplément **Forgotten Realms** pour **Dungeons & Dragons**, édité par **Wizards of the Coast**. **192 pages** en anglais. **29,95 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Les Chapitres Sacrés

La vignette en couverture ne ment pas : ce livre n'est pas à mettre entre toutes les mains. C'est vrai que voir une ourse blanche en costume sacerdotal ou un guerrier nain fendant les cieux en prières avec ses ailes, ça peut causer un choc quand on ne s'est pas préparé mentalement en relisant *Petit Ours fait sa première communion*. Cela dit, si on réussit à faire abstraction de ses côtés ridicules, ou si on apprécie justement le côté cirque de *D&D*, voici un excellent supplément pour ceux qui veulent armer leurs paladins contre les créatures des *Chapitres interdits*. Quelques bonnes idées pour vous allécher : la composante d'abstinence pour les prêtresses vierges (qui leur permet de lancer des sorts comme *beauté aveuglante*), les nuées de courroux divin, le *who's who* des célestes et dieux du Bien, les reliques des saints ou encore les expurgatoires (remèdes miraculeux), les noms véritables et même une proposition sincère de jouer des personnages non violents. Non violents ! Seigneur Gygax, vos enfants sont devenus fous.



Les animaux sont nos amis

Cyril Pasteau

Supplément pour **Dungeons & Dragons** édité par **SpellBooks**. **192 pages** en français. **36 €**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Complete Divine

Les habitants d'une région indienne sont en train de créer une nouvelle religion pour protester contre l'emprise brahmanique sur l'hindouisme. Leur dieu principal est un héros historique local.

Que se passe-t-il au royaume jadis si créatif de *D&D* ? C'est la question qu'on est en droit de se poser au moment de fermer cet homologue divin du *Complete Warrior*. Ce ne sont pourtant pas les classes de prestige, sorts et objets magiques qui manquent, mais les trop rares nouveautés. Ce *Complete Divine* n'a en effet de nouveau que le nom, car pour le reste, c'est un réchauffé d'éléments piochés dans la gamme D&D 3.0, à quelques exceptions près comme les dons de foi qui procurent des effets alléchants, mais qui deviennent franchement gros bill lorsqu'on utilise le système de points d'action de l'*Unearthed Arcana*. Le supplément est tout de suite moins intéressant pour les fans de la première heure mais, *a contrario*, complètement indispensable pour les nouveaux venus qui n'ont jamais parcouru *Les Gardiens de la Foi* ou *Dieux et Demi-Dieux*, et qui, par exemple, joueraient bien un *"ensorceleur divin"*.



Michaël Croitoriu

Supplément pour **Dungeons & Dragons**, édité par **Wizards of the Coast**. **192 pages** en anglais. **29,95 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Key of *Destiny*

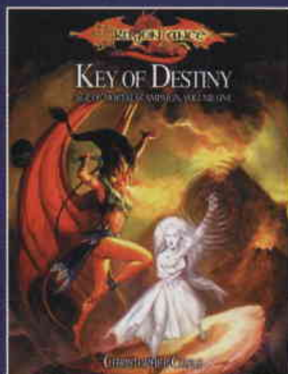
Depuis le temps qu'on nous serine avec cette génialissime campagne où chaque module opposait PJ et dragons chromatiques, on commençait à se demander si *Dragonlance* ferait un jour peau neuve. Sovereign Press relève le défi avec ce premier épisode d'une campagne en trois volets, qui reprend là où le scénario du livre de base s'arrêtait. Porteurs d'un mystérieux artefact elfique, les PJ vont écumer le sud-est d'Ansalon pour percer ses secrets et améliorer le quotidien des peuples marqués par la fin toute récente de la guerre des Âmes. Fidèle à la tradition, *Key of Destiny* fera de vos personnages débutants de futurs héros. Mais, contrairement à son ancêtre, les rencontres ne se résument plus à de simples combats, puisque l'auteur propose systématiquement plusieurs façons de se tirer d'affaire (combat, diplomatie, intimidation, etc.). Pareillement, il s'attarde sur chacune des étapes du périple des PJ à grand renfort de descriptions et de quêtes annexes. Cette mise en bouche est tout ce qu'il y a de plus prometteuse, j'attends la suite avec impatience.

Un mystérieux artefact

Michaël Croitoriu

Début de campagne pour **Dragonlance d20**, édité par **Sovereign Press**. **176 pages** en anglais. **24,99 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Bloodspeakers

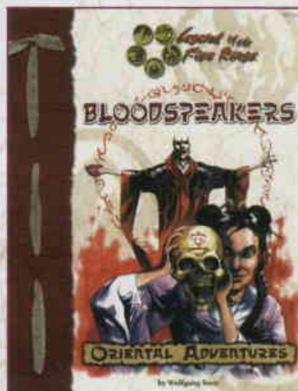
Après de longues années de silence dans les suppléments *L5R*, les adeptes du sang sont de retour ! Profitant du *"réveil"* d'Iuchiban, Paradigm Concepts a corrompu une poignée d'auteurs de la *design team* AEG pour réaliser un compendium exhaustif sur le sujet. Émaillée de classes de prestige, d'objets magiques et de sorts de maho, la partie technique donne immédiatement le ton : *Bloodspeakers* a été conçu pour le système d20 (les meneurs d10 devront se contenter des *"indispensables"* caractéristiques d10 d'Iuchiban et d'Asahina Yajinden). Mais, rassurez-vous, le background a été tout particulièrement soigné. L'espace dévolu à l'historique et aux personnalités de la secte justifie à lui seul l'achat. Et, pour convaincre les derniers récalcitrants, le supplément se conclut par un scénario d'une quinzaine de pages qui les opposera à un groupe d'adeptes du sang en territoire Phénix.

Si on verse du sang dans un vase, il coagule en gelée. Au fond se forme une masse sombre et par-dessus un liquide jaunâtre.

Michaël Croitoriu

Supplément pour **Rokugan d20/L5R**, édité par **Paradigm Concepts**. **96 pages** en anglais. **19,99 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Les Secrets *de la Mante*

Durant deux siècles, les principaux contrebandiers de drogue du monde furent les Britanniques de l'East India Company qui ruinaient la Chine en y exportant l'opium indien.

Après les secrets du clan du Lion, c'est au tour de ceux de la Mante d'être finement décortiqués. Autrefois clan mineur, la Mante s'est vue honorer pour sa fidélité et son dévouement en devenant un clan majeur. Elle regroupe principalement trois grandes familles : Yoritomo, Moshi et Tsuruchi. Toutes trois sont développées afin de donner aux joueurs une meilleure compréhension de ce clan quelque peu barbare. Le clan mineur de la Tortue et ses nombreux commerces sont également décrits. Mais c'est surtout le retour du clan mineur du Blaireau qui est intéressant. Autrefois détruit, celui-ci resurgit auréolé d'un sombre destin ! Étant donné leur position au sein du clan de la Mante, les Kolats sont bien sûr aussi décrits. La vision du commerce et de la contrebande (c'est pas bien honorable tout ça !) joue un rôle important dans leur histoire passée et à venir. Enfin, de nombreux PNJ sont présentés, ce qui permet de mieux connaître Kumiko et le secret sur sa Souillure !

Contrebandiers

Asgard

Supplément pour **Rokugan D20/L5R**, édité par **Asmodée Éditions**. **96 pages** en français. **21 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Path of Legend

Cela faisait un moment que je voulais voir à quoi ressemblait *Dawnforge* par l'intermédiaire d'un scénario plutôt que par la lecture des règles. Ici, vos joueurs dotés de personnages débutants auront l'occasion de réussir à obtenir leur tout premier point légendaire. Le scénario n'est pas des plus compliqués à faire jouer et la mise en scène routinière pour les habitués de méd-fan bien que le thème soit original sous certains points de vue. Je prendrai pour exemple le moyen d'implication des personnages dans le scénario : une pauvre et charmante voleuse meurt dans les bras des personnages et leur confie la clé d'un ancien trésor qu'il faut absolument protéger. Bateau mais efficace ! Le reste est très orienté vers l'exploration de donjons et convient aussi bien à personnages que des joueurs débutants. À noter : des aides de jeu en forme de partitions de musique plutôt inattendues.



Aides de jeu inattendues

Philippe Lecomte

Scénario pour **Dawnforge: Crucible of Legend**, édité par **Fantasy Flight Games**. **64 pages** en anglais. **14,95 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆





DragonMech

À l'heure où le genre *steampunk* arrive en force, nous ne saurions trop vous conseiller les comics du même nom, anciennement édités en France par Semic.

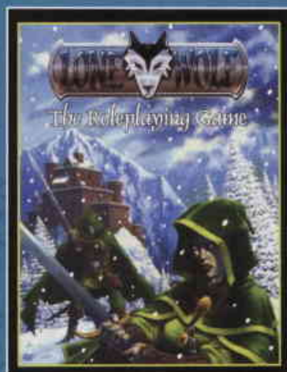
En décrivant son univers médiéval fantastique, post-apocalyptique, entièrement baigné dans le genre Steampunk, DragonMech propose un drôle de mélange, pas souvent heureux. Et pourtant les petits gars de Goodman Games réussissent à donner naissance à un monde passionnant, une terre ravagée par la pluie lunaire et assaillie par des dragons et autres créatures venus d'une lune sans cesse plus proche. Regroupés dans les villes souterraines des nains, les peuples se préparent à contre-attaquer avec leurs mechs, seules armes capables de se mesurer aux dragons lunaires. Combattant les envahisseurs durant la nuit, explorant les anciennes ruines durant le jour, ceux qui survivent dans ce monde savent que le danger et la mort sont omniprésents. Leurs seuls refuges, ce sont ces cités souterraines, véritable amalgame de pierre et de métal, au travers desquelles court un réseau de tuyauteries alimentant les habitants en énergie. Cet univers sombre sent bon l'huile, la sueur et le sang et doit impérativement figurer dans la ludothèque de tout fan du genre. À bon entendeur...



Fab.

Décor de campagne pour le **système d20** édité par **Sword & Sorcery Studios / Goodman Games**. **236 pages** en anglais. **34,99 $**. Disponible.

Note : ★★★★★



Lone Wolf

Si la plupart des livres de la série *"Loup Solitaire"* peuvent encore être trouvés d'occasion chez les bouquinistes, les plus anglophones d'entre vous pourront visiter le site www.projectaon.com où ils trouveront l'essentiel des ouvrages de cette série en téléchargement gratuit.

Nostalgie quand tu nous tiens !

Lone Wolf vous permettra de découvrir les mystères de Magnamund. Du point de vue des règles, un énorme effort a été fourni par les auteurs pour vous proposer un ensemble de classes de personnage originales, équilibrées et cohérentes. Le système de magie a été entièrement revu de manière à fonctionner en accord avec ce qui existait dans la série de livres jeux. Vous pourrez enfin incarner un seigneur Kai et apprendre à maîtriser les mystérieuses et puissantes disciplines Magnakai. Du point de vue de l'univers, c'est un luxe de détails et de précisions qui permettront aux joueurs qui ne connaissent pas les livres jeux éponymes de se plonger dans un univers plein de charme et de mystère. Assurément l'une des meilleures réussites en terme de jeu basé sur le système d20.



Geof

Décor de campagne pour le **système d20**, édité par **Mongoose Publishing**. **304 pages** en anglais. **39,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆



OGL Ancients

Les guides Belles Lettres des Civilisations (éditions Les Belles Lettres) regorgent d'infos utiles sur les différentes civilisations.

Ce supplément utilisant l'Open Game License (frère du d20 ne nécessitant pas l'achat du *Manuel du Joueur* de Donj') propose de découvrir les grandes civilisations, berceaux des plus belles légendes et des plus grands mythes. La Grèce, l'Egypte et la Perse se disputent la première place dans cet ouvrage avant tout dédié aux règles. Ici, les nations remplacent les races classiques de *D&D*, mais les classes sont toujours de mise, adaptées aux différentes civilisations. L'équipement, les dons et les sorts sont également présents, accompagnés d'un bestiaire plutôt léger et d'un passage sur les différents panthéons divins, lui aussi réduit. Si les règles de création s'avèrent bien faites, on regrette d'autant plus l'absence d'un chapitre dédié aux différentes civilisations et permettant de pénétrer dans cette époque riche et passionnante. Et ce ne sont pas neuf pages de chronologie qui rattraperont l'absence d'un véritable historique. *OGL Ancients* est un bon supplément qui demeure malheureusement incomplet et laisse un goût d'inachevé. Dommage.



Fab.

Supplément **OGL** édité par **Mongoose Publishing**. **256 pages** en anglais. **39,95 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



The Moons of Arksyra

Tout partait relativement bien, Graeme Davis (*La Campagne impériale* pour *Warhammer*, *Night Below* pour *AD&D* et pléthore de suppléments pour *Gurps*, *Vampire*, etc.) était aux commandes. La ligne graphique de l'ouvrage était résolument moderne (mélangeant avec goût des gravures N&B à la plume et belles images de synthèse évocatrices). Le thème sentait bon la science-fantasy, neuf lunes tournant autour d'une géante gazeuse dont quatre résolument habitables, et toutes reliées par des tours/portes dimensionnelles faisant office de catalyseurs magiques. À l'arrivée on obtient un produit bancal et surtout lacunaire. Les lieux décrits sont intéressants mais par trop survolés (14 pages). L'ouvrage s'égare dans une mythologie védique et une histoire bien trop longuement décrites, alors que l'on aurait préféré un zoom sur une ville ou un continent. Reste un univers dépaysant et poétique qui utilise et réinterprète avec fraîcheur et rigueur les règles d20 (inexistence des races standard, une astrologie jouable, une magie déclinante et dangereuse, des monstres insolites etc.), pour maître rêveur et bosseur.



Stéphane Laye

Décor de campagne pour le **système d20** édité par **Hypernova Games**. Fichier PDF de **112 pages** en anglais. **12,95 $** sur www.hypernovagames.com. Disponible.

Note : ★★★☆☆

Trouble at *Durbenford*



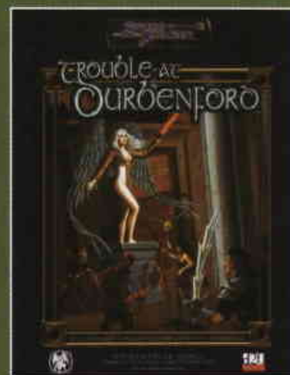
Soyons immédiatement clairs, les vieux, dont je fais partie, ne trouveront pas dans cette campagne le charme de la colossale trilogie du *Temple du mal élémentaire*, *Scourge of the Slave Lord* et *Queen of the spiders*. Mais il serait toutefois dommage de s'arrêter à cette simple constatation. *Trouble at Durbenford* commence comme bien (trop) de campagnes *D&D*, mais elle est noyautée de surprises et de retournements de situations qui devraient parvenir aisément à déstabiliser vos personnages. Elle est équilibrée entre des parties urbaines, des moments d'aventures en milieu sauvage et des explorations de donjons sombres, humides... et bien évidemment peuplés de monstres. Réservée à des aventuriers de haut niveau (8+), cette campagne leur permettra de terminer aux alentours du 14e niveau et de s'attirer l'inimitié de puissances qu'il vaut mieux ne pas trop déranger (j'ai dit Orcus... mais non je n'ai pas dit Orcus). Pas légendaire, cette campagne reste intéressante et saura vous permettre de passer agréablement de longues heures de jeu.

Débutant s'abstenir

Geof

Campagne pour le **système d20** édité par **Necromancer Games**. **224 pages** en anglais. **34,99 $**.

Note : ★★★☆☆



Doom Striders

Les *doom striders* sont des constructions mécaniques fonctionnant généralement à l'énergie magique. Il s'agit finalement ni plus ni moins de lourdes armures amplifiant la force et les capacités de combat de leur porteur. Si les plus basiques ont une apparence proche de celle des armures de plaques les plus ouvragées, certains *doom striders* peuvent mesurer jusqu'à une dizaine de mètres de haut et se retrouver pourvus d'un armement qui ferait pâlir d'envie un char d'assaut. Techniquement parfaitement réalisé pour vous aider à concevoir les armures de combat les plus délirantes, ce supplément reste toutefois réservé aux fans de bataille de mechs. Si vous ne jurez que par *Robotech*, ce supplément vous permettra d'en retrouver la saveur dans vos parties de *D&D*. Autrement, il ne vous restera qu'à passer tranquillement votre chemin.

Le *steampunk* est définitivement devenu très tendance entre les constructs d'*Eberron*, les *dragon-* et *citymechs* de *DragonMech* et les warjacks de l'univers de *Warmachine*.

Geof

Supplément pour le **système d20** édité par **Bastion Press**. **128 pages** en anglais. **22,95 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



The Slayers d20

La prochaine grosse sortie de Guardians of Order, ce sera le jeu de rôle du Trône de Fer. L'hiver vient !

Tout d'abord, pour ceux qui ne connaissent pas, *The Slayers* est un animé japonais qui a rencontré un franc succès outre-Atlantique. Bien que l'univers ait été largement traité dans trois ouvrages différents pour le système de jeu Tri-Stat, cette version d20 compile un peu de ses trois prédécesseurs. On y retrouve donc un historique du monde ainsi qu'une description de l'univers de jeu. Malheureusement, la partie réservée au décor de campagne aurait mérité d'être un peu plus longue, bien que la liste exhaustive des PNJ et les résumés d'épisodes permettent de rattraper le coup. Du côté des règles, supplément d20 oblige, nous trouvons de nouvelles classes, classes de prestige, sorts et dons. Mais c'est du côté de la magie que les choses deviennent intéressantes car celle-ci est exigeante et draine un peu de l'énergie vitale de ceux qui l'utilisent. Quelques règles annexes, comme la guerre psychologique et les dommages collatéraux, rendent bien l'atmosphère humoristico-chaotique se dégageant de la série. Un supplément à réserver aux amateurs mais qui mérite bien quatre étoiles pour les fans de la série.



Fab.

Décor de campagne pour le **système d20** éditée par **Guardians of Order**. **240 pages** en anglais. **39,95 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Iron Kingdoms *Character Guide*

Ce supplément très attendu, lisible entièrement par les joueurs, contient tout ce qu'il faut pour vivre pleinement les particularités de cet univers : nouvelles classes de personnages pittoresques (Arcane Mechanik, Bodger, Fell Caller, Gun Mages), 7 classes de prestige dont le célèbre Warcaster issue de *Warmachine*. Pour accompagner tout cela, une palanquée de nouvelles compétences et de dons font leurs apparitions. Vous trouverez aussi un petit brief du monde et des tensions politiques existant entre les différents royaumes. L'équipement possède un chapitre complet, histoire que vos personnages puissent se vêtir et s'armer avec du matériel qui sent bon le métal, la poudre et la vapeur ! En parlant de vapeur, un chapitre décrit les interactions de la magie et de la technologie, appelée Mechanika. C'est très intéressant mais parfois un poil complexe. Ce chapitre vous apprendra aussi bien à construire une Mechanika Armor puisant sa force à la fois dans la magie et dans la vapeur que de nouveaux domaines pour les prêtres et de nouveaux sortilèges. Les différentes religions sont détaillées avec leurs spécificités, idéal pour étoffer vos prêtres et utiliser le mysticisme religieux au sein de vos parties. Vous l'aurez compris, ce supplément est indispensable !



François Grémillon

Décor de campagne pour le **système d20**, édité par **Privateer Press**. **400 pages** en anglais. **39,99 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆





Cartoon Action Hour

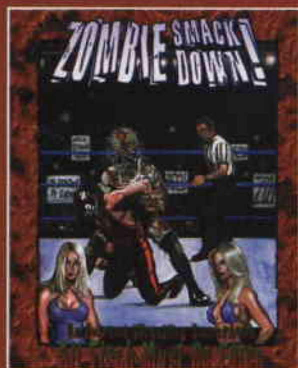
En parcourant cet ouvrage vous pourrez apprendre que J. Michael Straczynski, l'auteur de la série *Babylon 5* et de comics tels que *Midnight Nation* et *Rising Stars*, avait travaillé sur le série *Jayce et les Conquérants de la Lumière*.

Si vous avez, comme moi, bientôt la trentaine et que les séries des années 80 ont marqué votre enfance, *Cartoon Action Hour* est fait pour vous ! Détournant les séries cultes telles que *Les Maîtres de l'Univers*, *Transformers*, *M.A.S.K.* ou *Brave Starr* (oui, c'est vieux), ce jdr vous permet de créer un personnage en respectant tous les critères de l'époque et de vous amuser comme des petits fous dans votre série préférée. Si vous êtes un peu paresseux, un petit décor de campagne, héros et vilains inclus, est fourni. Les idées de scénarios sont même divisées en épisodes composant une saison complète, épisode censuré inclus (souvenez-vous : la drogue c'est mal !). Enfin, un chapitre entièrement dédié aux séries de l'époque ranimera en vous la flamme du bambin nourri au Récré A2. Pas très beau et pas forcément bien écrit, *Cartoon Action Hour* n'en demeure pas moins l'un des jdr les plus sympathiques à l'heure actuelle. Comme quoi, depuis la disparition de *Toon* et *Paranoïa*, il y a encore moyen de rigoler !

Fab.

Jeu de rôle édité par **Z-Man Games**. **192 pages** en anglais. **24,95 $**. Disponible.

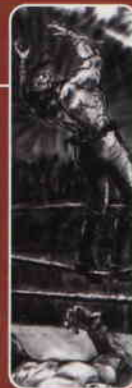
Note : ★★★☆☆



Zombie Smack Down!

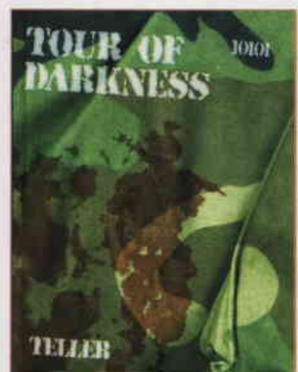
Après les arts martiaux, les pulps et le western, *All Flesh Must Be Eaten* poursuit son entreprise de détournement systématique de tous les genres et sous-genres de la culture populaire. Et cette fois-ci, c'est le catch qui passe à la moulinette. Zombie Smack Down ! propose donc tout ce qu'il faut pour simuler toutes les, hum, subtilités de ce sport spectacle. Au menu, nouvelles règles, conseils de jeu et trois synopsis de campagne explorant les univers du catch américain, mexicain et japonais... remixés sauce zombies il va sans dire. En bonus, quatre Deadworlds rapidement expédiés et pour tout dire parfaitement dispensables. Je ne vous cacherai pas que ce supplément m'a plongé dans des abîmes de perplexité. Le fait est que je l'ai trouvé très solidement documenté et plutôt intelligemment mené, d'où mes trois étoiles. Pour autant, je ne le conseillerais vraiment qu'aux fans hardcore de catch... ou aux aficionados des films du célébrissime El Santo. Les autres peuvent passer leur chemin.

Johan Scipion



Supplément pour **All Flesh Must Be Eaten** édité par **Eden Studios**. **144 pages** en anglais. **23 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Tour of Darkness

Au Viêt-Nam, certains G.I. collectionnaient les oreilles. Celui qui en avait coupé le plus payait sa tournée.

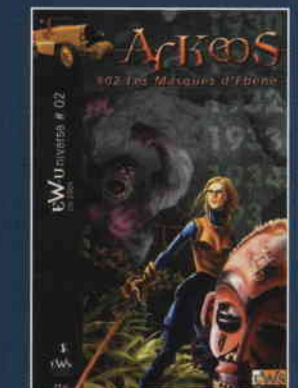
Au confluent de Weird Wars et de Savage Worlds, *Tour of Darkness* propose de jouer durant les guerres d'Indochine (un peu) et du Viêt-Nam (surtout). Avec son historique détaillé et sa campagne au long cours (une vingtaine de *one-shots* enchaînés), ce supplément repeint *L'enfer du devoir* aux couleurs de Lovecraft. Seul problème, le parti pris 100% pulp de *Savage Worlds* (gentils très gentils vs. méchants très méchants), qui échoue lamentablement à rendre la complexité du conflit vietnamien. La formule de l'ennemi pactisant avec les forces des ténèbres fonctionne avec les nazis de *Weird Wars* (et d'*Hellboy*) mais tombe ici complètement à plat. Le Weird 'Nam méritait mieux que ce *Delta Green* du pauvre avec ses Rambo-investigateurs surarmés (une bombe nucléaire portable, c'est pas rien) en lutte contre le Viêt-Minh/Cong, cette dangereuse secte d'adorateurs corrompus emmenée par un suppôt des Grands Anciens, Hô Chi Minh en personne ! Franchement, on croit rêver...



Johan Scipion

Supplément pour **Weird Wars** édité par **Great White Games**. **142 pages** en anglais. **29,95 $**. Disponible.

Note : ★★☆☆☆



Les Masques d'Ébène

Le jeu de rôle pulp signé EWS reprend du service. Au programme de ce deuxième opus, un soupçon de règles (course-poursuite, véhicules et armes), et une bonne dose de background organisé autour des sociétés secrètes (notamment les très nazis GrabRäuber) et du continent africain. Pagination oblige, l'exposé est synthétique mais jamais bâclé. Même si le portrait de l'Afrique est un exemple du genre (histoire, géographie, coutumes, légendes, etc.), les MJ consciencieux compléteront leur lecture par une visite à la bibliothèque. Mais le clou du spectacle, ce sont évidemment les quatre nouveaux épisodes de la campagne, qui baladeront vos joueurs de Prague à Zanzibar, à grands renforts de fusillades et de trahisons. Fidèle au genre, les PJ y côtoieront des tribus parfois hostiles et des PNJ qui ont la fâcheuse habitude de disparaître pour mieux revenir ensuite. Du bien bel ouvrage à un prix toujours aussi modique.

Michaël Croitoriu



Livre n°2 pour **Arkeos**, édité par **Extraordinary Worlds Studio**. **96 pages** en français. **12 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆

The Narn Regime
Fact Book

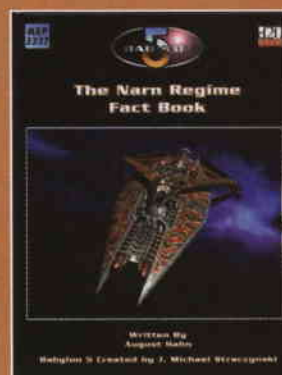
De vous à moi, je n'ai jamais imaginé un jour muter dans mon slop. Et c'est pourtant ce qui vient juste de m'arriver ! La boucle est pour ainsi dire bouclée puisque ma première critique pour *Backstab* fut celle de *The Babylon Project*. The *Narn Regime Fact Book* symbolise ni plus ni moins que la quintessence du supplément de race ! Rien, absolument rien n'a été oublié dans cet ouvrage. Les Narns s'y livrent à nous sans pudeur aucune, les pages comblant même certaines lacunes de la série. L'exposé est fascinant tout du long, y compris quand il est question de biologie (organes, digestion, etc.). L'étude anthropologique, prétexte à un long exposé sur l'organisation sociale, l'éducation, la culture, la religion et la langue, passionnera les meneurs ; les autres se jetteront à cœur perdu dans les pages dédiées au redoutable arsenal technologique et aux options techniques offertes aux PJ et PNJ. Rien n'est venu gâcher mon plaisir de lecture, même si je n'aurais pas craché sur quelques pages supplémentaires d'atlas géographique...

Michaël Croitoriu



Supplément **d20** pour **Babylon 5**, édité par **Mongoose Publishing**. **192 pages** en anglais. **39,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★★



Toxic Memes

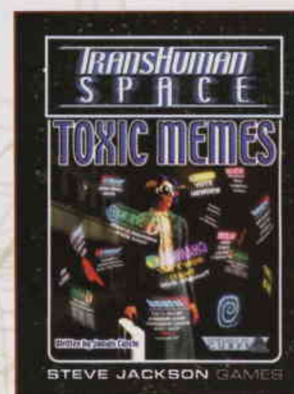
N'oubliez pas les sites comme Wikipedia (fr.wikipedia.org) ou celui de Ray Kurzweil (www.kurzweilai.net) si vous souhaitez acquérir la phraséologie d'un bon méméticien.

La mémétique est une théorie contemporaine qui établit un parallèle entre la contagion des virus dans un environnement biologique et la propagation des idées dans la société. Ce supplément se propose de décrire le monde de *Transhuman Space* à travers le prisme de cette théorie, devenue une science établie en 2100. Et c'est une réussite ! Si la mémétique en elle-même n'est pas franchement revisitée (l'auteur en maîtrise totalement le concept, peut-être trop, au point de ne plus oser le déformer...), le résultat est un magnifique kaléïdoscope de tous les courants de pensée du XXII[e] siècle : mouvements religieux, conspirations, légendes urbaines, marketing, cultures alternatives, etc. Sans compter le rapport qu'entretiennent les machines et autres IA avec la propagation des concepts humains ! Le tout est superbement écrit, avec des idées à la pelle et une ambiance scientifique qui fait froid dans le dos. Indispensable !

7.7

Supplément pour **Gurps Transhuman Space** édité par **Steve Jackson Games**. **144 pages** en anglais. **26,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★★



H.P. Lovecraft's
Dreamlands

Les Contrées du Rêve doivent beaucoup à la fantasy merveilleuse de Lord Dunsany, un écrivain anglais qu'admirait Lovecraft.

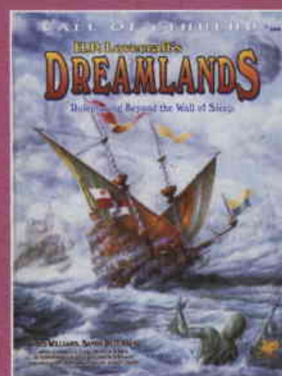
Cette cinquième édition est à la fois une bonne surprise et une petite déception. Bonne surprise parce qu'elle est livrée avec couverture cartonnée et carte en couleur, déception parce qu'elle ne contient pas de nouveau matériel. Elle se contente en fait de reprendre le texte de la quatrième édition (traduite en français sous le titre Les Contrées du Rêve revisitées) augmenté des quatre scénarios qui en avaient été écartés (mais que les vieux routards connaissent bien puisqu'on les trouvait dans l'édition en boîte que publia jadis Descartes). Pour ma part, j'aurais préféré des scénarios inédits et n'aurais pas non plus craché sur une édition Dual System, les Contrées du Rêve n'étant guère évoquées dans la version d20 du livre de règles. Mais ne boudons pas notre plaisir car même s'il s'agit plus d'une réédition de luxe que d'une véritable nouvelle édition, H.P. Lovecraft's Dreamlands n'en demeure pas moins un excellent supplément.

Johan Scipion



Supplément pour **Call of Cthulhu** édité par **Chaosium**. **256 pages** en anglais. Disponible.

Note : ★★★★☆



The Abbey

Saint Jérôme est l'auteur de la Vulgate (de vulgare, *"répandre dans le public"*), la traduction latine de la Bible.

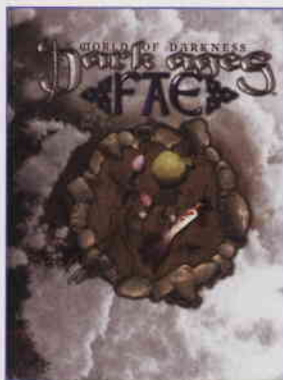
Dans notre dernier numéro, critiquant *Cthulhu Dark Ages*, je réclamais la parution rapide d'un sourcebook sur une région précise. Aussitôt dit, aussitôt fait ! Distribué par Chaosium, *The Abbey* est un livret amateur qui pourrait bientôt être intégré à un supplément professionnel. C'est en tout cas tout le mal que je lui souhaite, car il constitue un très bon point de départ pour une campagne *Cthulhu Dark Ages*. Au menu, description d'une abbaye des Cévennes, panorama général de la France en l'an Mil et présentation de l'Ordre de l'Épée de Saint Jérôme, un groupe de moines qui lutte contre le surnaturel. Clair, accessible, pratique (les plans détaillés d'une abbaye médiévale, c'est caviar), *The Abbey* reste dans le ton du livre de base, c'est-à-dire qu'il inscrit le surnaturel dans un cadre historique vraisemblable. Cet intéressant fascicule, qui présente par ailleurs de nombreuses accroches de scénarios, n'a en fait qu'un seul véritable défaut, son prix.

Johan Scipion

Supplément pour **Cthulhu Dark Ages** édité par **Chaosium**. **70 pages** en anglais. **12,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆





Dark Ages: *Fae*

Un petit millénaire avant l'époque de *Changelin*, les fées médiévales tentent de résister aux progrès du christianisme tout en s'adonnant à des jeux de pouvoir. Il est possible d'interpréter soit un *"premier-né"*, né et élevé hors de l'humanité, soit un inanimae surgi d'un élément naturel, soit un changelin – né fae et élevé par des humains ou vice-versa. Presque toutes les fées vouent allégeance à une des quatre Cours (une par saison) qui veulent dominer le monde. Les belligérants fourbissent leurs armes en attendant l'expiration imminente d'une trêve séculaire. Pendant ce temps, les humains oublient les serments forgés jadis avec les seigneurs fae. La gestion de ces serments est un des atouts de ce livre bourré à craquer de bonnes choses. Un autre est l'équilibre bien trouvé entre *Mists* (brumes chaotiques) et *Weaving* (tissage et organisation du monde). Les magies qu'ils permettent sont compensées par les risques de déséquilibre mental et par le danger d'exposer sa nature féérique aux hommes.

Cyril Pasteau

Supplément pour **Dark Ages: Vampire**, édité par **White Wolf**. **224 pages** en anglais. **29,99 $**. Disponible. **Note : ★★★★☆**



Crimson Empire *Second Edition*

Pour jouer gratuitement à *Crimson Empire* par forum, une seule adresse : www.univers-fantastiques.net.

Chris Loizou (se) dépense vraiment sans compter pour la promotion de *Crimson Empire*. Présent au Monde du Jeu, à la GenCon et à Origins, il assure également un suivi très régulier à son jeu : les suppléments *Slavers of Karg* et *Dark Clouds of War* encore tout chauds (cf. *Backstab* 48), le voici qui revient déjà à la charge avec la seconde mouture de son livre de base. Sur le fond, pas de grands bouleversements par rapport à l'édition précédente, critiquée par mes soins dans *Backstab 44*. *Crimson Empire* est et demeure un jeu med-fan dans la droite lignée d'*AD&D*, dont il se distingue surtout par son univers nettement plus sombre. La forme, en revanche, a pris un sacré coup de mieux avec sa couverture cartonnée, sa maquette soignée et ses superbes illustrations intérieures. Moi qui donnais trois étoiles à la première édition, je ne peux décemment pas refuser d'en accorder une quatrième à la seconde.



Johan Scipion

Jeu de rôle édité à **compte d'auteur**. **508 pages** en anglais. Disponible. **Note : ★★★★☆**



Vision Ka N°5

"Animaux mythiques et autres bestioles", tel est le thème de cet excellent numéro. En l'absence de suivi officiel pour *Nephilim*, le travail des Héritiers de Babel permet à tous les joueurs de renouveler leur plaisir. L'association loi 1901 mène plusieurs projets de front, dont ce fanzine, une réussite, ainsi que des *"Palimpsestes"* disponibles gratuitement dans certaines conventions (à guetter au Monde du Jeu). Bref, tout est fait pour permettre aux joueurs de jouer plus facilement les Adoptés de la Lune, ces Nephilim qui se sont incarnés non pas dans des humains mais dans des animaux. Il s'agit généralement de chats, d'oiseaux, de singes, etc. Il semble assez peu pratique d'incarner une baleine parlante ! Le numéro comprend également deux scénarios et une histoire de l'Orichalque à travers les siècles, pleine d'épisodes et d'anecdotes à utiliser.

Tout sur les Zoomorphes

Aksara

Fanzine pour Nephilim : Révélation, édité par **Les Héritiers de Babel**. Vendu par correspondance et dans certaines boutiques : Claude Guérant, 7 aître Saint Nicaise, 76000 Rouen / www.heritiersbabel.org. **6 €**. Disponible. **Note : ★★★☆☆**



My Life *With Master*

Peu de pages, de gros caractères... presque l'impression de feuilleter un Oui-Oui. Et pourtant !

Quelle vie quand même ! Obligé de suivre le Maître et de lui obéir au doigt et à l'œil. Ne se rend-il pas compte que cela vous nuit et vous détruit ? Plus personne ne veut vous parler ; les villageois vous évitent comme la peste et vous regardent en coin. Il suffirait de presque rien pour qu'ils vous pendent. Mais non. Lui ne pense qu'à son petit confort, à déguster son thé à la bonne heure, à étriper sans vergogne les voyageurs solitaires, à sucer le sang des vierges sans défense. Et vous dans tout ça ? *MLWM* représente vraiment une autre vision du jeu de rôle. Certes, le thème de l'horreur n'est pas des plus original, cependant, la manière dont il est traité – permettre de jouer ceux auxquels on ne pense jamais – est plus qu'une riche idée. Et pour simuler tout cela, un système simple, à base de d4 et de rares capacités. Attention toutefois, *MLWM* n'est pas un jeu qui vous passionnera pendant des années. Mais il peut vous faire passer de très agréables moments, quitte à l'adapter un peu pour des séances grandeur nature. À tester.

Yannick Peignard

Jeu de rôle édité par **Half Meme Press**. **64 pages** en anglais. **13 $**. Disponible. **Note : ★★★☆☆**


Lanfeust MAG
ENTREZ DANS LA SUPRÊME DIMENSION
www.soleil-lesite.com
Soleil
DELSOL



Star Munchkin

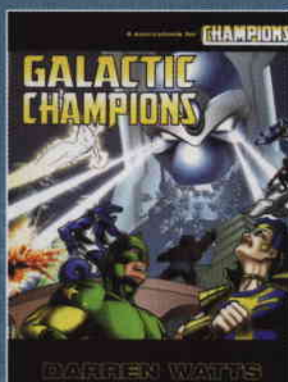
Après *Munchkin* le jeu de plateau, *Munchkin d20* (*Player's Handbook*, *Master Guide* et *Monster Manual*), *Star Munchkin* le jeu de plateau, voici *Star Munchkin* le jeu de rôle d20 pour nos grosbills venus du fond de la galaxie. Ou plutôt adaptés des personnages de *Dork Tower*... Comme la BD ou les autres jeux de la gamme, nous sommes ici en pleine parodie et le MJ est assuré de bien s'amuser à la lecture, agrémentée des dessins de John Kovalic. On peut y jouer plein de personnages comiques, des extraterrestres aux formes improbables ou des mutants, en passant par les cyborgs, scientifiques fous ou chevaliers de la Farce. On y trouve de nombreuses capacités, du matériel, des moyens de transport et des monstres. Mais l'univers est à peine développé, ce qui se conçoit, mais il n'y a en outre aucun scénario. C'est en résumé un *Toon* spatial, qui réservera de bons moments de rigolade mais qui risque de s'essouffler assez rapidement. Même si le jeu ne s'encombre pas trop de règles, il s'adresse avant tout à des meneurs de Jeu expérimentés.

May the Farce be with you

Olivier Guillo

Jeu de rôle **d20** (nécessite le Player's Handbook de D&D) édité par **Steve Jackson Games**. **96 pages** en anglais. **19,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Galactic Champions



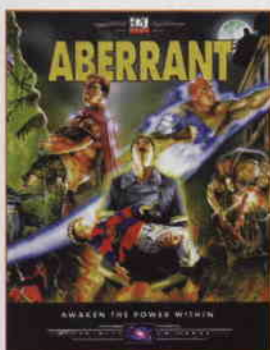
On peut classer les super-héros dans trois catégories principales : street (Daredevil), global (Iron Man) et cosmic (Captain Marvel).

Lorsque Galactus débarque sur Terre, il n'est plus temps de faire donner l'infanterie, il faut directement envoyer l'artillerie lourde. Vous savez bien, tous ces méta-humains ultra-balèzes tendance bourrin, Gros Bill et fiers de l'être. Eh bien, ils ont enfin leur supplément ! Galactic Champions croise super-héros et space opera, genre une poignée de types en costumes *flashy* contre l'Étoile de la Mort. Bienvenue donc au trente-et-unième siècle, ses races aliens, ses voyages spatiaux, sa technologie futuriste... et ses super-héros. Bien entendu, les *bad guys* sont de la partie et ils ont pris des vitamines : *hypermen*, entités cosmiques ou extraterrestres surpuissants, il y a de quoi faire. Mais comme souvent avec le Hero System, il faut aussi y mettre du sien. *Galactic Champions* pose les grandes lignes du Champions Universe de l'an 3000 mais attend des meneurs qu'ils détaillent eux-mêmes leur décor de campagne. Fainéants s'abstenir.

Johan Scipion

Supplément pour **Champions** édité par **Hero Games**. **152 pages** en anglais. **26,99 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Aberrant

Plus de 80 ans ont passé depuis l'époque d'*Adventure!* Depuis 1998, dans le monde entier, des humains ont commencé à développer des pouvoirs extraordinaires. Ces " *novas* " se sont vu chapeauter par une organisation privée appelée Project Utopia. Parmi ces êtres d'exception se trouvent les personnages des joueurs. Le grand avantage de ce jeu de super-héros est de présenter un contexte crédible. Le *star system* et les manipulations médiatiques permettent d'envisager toutes sortes de scénarios. Les intrigues les plus dangereuses peuvent être menées par des politiciens normaux. Les novas, qu'ils se mettent au service de la police ou qu'ils rejoignent des organisations terroristes, ne sont pas des caricatures. Constitué sur le même modèle qu'*Adventure!*, *Aberrant* est très agréable à lire. Gros avantage, il bénéficie de nombreux suppléments de qualité parus pour l'édition précédente, qui utilise le Système du Conteur. Maintenant, à vous de voir si vos novas vont tourner en Aberrants...



Thomas " Orc " Anderson

Jeu de rôle **d20** édité par **ArtHaus / Sword & Sorcery Studios**. Nécessite le Player's Handbook de D&D. **232 pages** en anglais. **34,99 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Trojan War

***L'Iliade* et *L'Odyssée* appartiennent au domaine public et sont disponibles sur Internet, par exemple avec cette traduction de Leconte de Lisle : philoctetes.free.fr/homereil.htm.**

L'Iliade et *L'Odyssée* sont deux ouvrages fondateurs de notre civilisation et, si ce n'est déjà fait, je vous conseille sincèrement de les lire. Pas parce qu'ils sont fondateurs mais parce qu'ils déchirent leur race ! Enfin, ces épopées passionnantes ont droit à une version jeu de rôle. (Dites-moi si je me trompe, mais depuis les aventures d'Altheos en livre-dont-vous-êtes-le-héros et bien sûr un *Gurps Greece*, il n'y a rien.) Ici, pas de scénario mais une boîte à outils très complète pour faire jouer la guerre entre les Achéens et les Troyens, ponctuée par l'intervention des dieux et des héros. Les règles et les informations fournies sont amplement suffisantes pour monter une campagne sur les aventures de Thésée ou de Jason si faire mordre la poussière aux arrogants princes d'Ilion ne vous suffit pas ! Après *Testament*, voici qui confirme que Green Ronin règne sur l'Antiquité.



Cyril Pasteau

Supplément **Mythic Vistas** pour le **système d20**, édité par **Green Ronin Publishing**. **160 pages** en anglais. **27,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★★

Dinosaur Swamp

Certains virus ne font que 10 nanomètres. Ils peuvent avoir contaminé une personne 30 ou 40 ans avant que la maladie ne se déclare.

Ce 26e World Book (!!) met moins l'accent sur les R.C.C. à dormir debout et plus sur l'ambiance bien particulière d'une jungle à la Flash Gordon. Là où se trouvaient la Floride, la Géorgie et les deux Carolines se trouve maintenant une forêt tropicale impénétrable qui retentit du pas des « *lézards terribles* »... Hé oui, les dinosaures sont particulièrement présents dans cette zone quasiment vide d'humains, si l'on excepte les tribus de barbares mutants qui dévorent les coeurs des voyageurs. Il y a bien quelques tentatives de groupes de l'extérieur pour étudier ou exploiter la jungle, mais celle-ci ne connaît pas de déforestation à l'amazonienne... Peut-être parce qu'elle peut se défendre toute seule ! Poisons, maladies, plantes carnivores géantes sont bien sûr au rendez-vous. Dommage qu'on ne puisse pas incarner une de celles-ci d'ailleurs !

Cyril Pasteau

Supplément pour **Rifts** édité par **Palladium Books**.
160 pages en anglais. **17,95 $**. Disponible.

Note : ★★★☆☆

The Book of Dragons

Voilà bien un supplément qui se sera fait désirer ! La demande des joueurs était si forte que Fasa, qui aurait dû l'éditer avant de fermer, l'avait finalement mis gratuitement sur Internet. Living Room Games, actuel détenteur de la licence *Earthdawn*, le publie aujourd'hui en version papier, une version "*revised and expanded*". Révisée parce qu'elle intègre les derniers développements de la *storyline* du jeu, étendue parce qu'elle propose un chapitre supplémentaire composé de plusieurs synopsis de campagnes draconiques. Alors, faut-il acheter ce supplément ? Si vous possédez déjà le PDF, rien n'est moins sûr : les révisions sont minimes, les synopsis de campagnes honnêtes mais pas transcendantes, et les illustrations globalement médiocres. Si, par contre, vous ne possédez pas le PDF, c'est un must absolu car, avec cet ouvrage, vous saurez tout sur l'écologie, les mœurs, l'histoire, la personnalité et les caractéristiques techniques de l'ensemble des espèces draconiques, et en particulier des Grands Dragons.

Johan Scipion

Supplément pour **Earthdawn** édité par **Living Room Games**.
128 pages en anglais. **22 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Gathering Thunder

Greg Stafford, le créateur de Glorantha, enseigne actuellement l'anglais au Mexique et y poursuit ses études chamaniques : www.mysticaloaxaca.com. Une vision lui fait penser que son destin est d'amener à Oaxaca de nombreux autres étudiants.

Punir des renégats sartarites, acquérir un esprit gardien pour protéger la bande de héros, rallier à la Rébellion les adorateurs du Cheval, etc., ce volume 3 de la campagne Sartar Rising semble bien tiède après la Bataille d'Iceland qui l'avait précédé... Jusqu'à ce qu'on arrive à l'aventure qui emmène les héros au Ciel, et au-delà ! Pour vous donner une idée, c'est comme si la résistance gauloise à Jules César, emmenée par une Vercingétorix à forte poitrine, mettait la main sur l'Arche de Noé et voulait ajouter une étoile au firmament. Ce grand événement de la Guerre des Héros est l'occasion d'une ou deux parties mémorables. Quel que soit votre style de jeu, si vous aimez Glorantha vous trouverez de la matière dans cet épisode de la campagne.

Shamsur

Aventures pour **HeroQuest** éditées par **Issaries** avec **Steve Jackson Games**.
80 pages en anglais. Disponible.

Note : ★★★★☆

4 Juillet

Hop, voilà déjà le troisième supplément de la deuxième saison de *C.O.P.S.* Cette fois, il est question du paysage politique californien et mondial. Après *15 Minutes* et la lecture de ce supplément, l'immersion dans l'univers de *C.O.P.S.* sera donc totale. Il ne s'agit plus seulement des flics mais bel et bien de la société dans laquelle ils évoluent, avec ses politiciens véreux, ses partis politiques plus ou moins extrémistes et ses guerres d'idéologie dans une Californie encore jeune dans laquelle chacun tente de donner vie à sa propre vision utopique. *4 Juillet* permet de tout connaître du système politique californien, avec un gros plan sur la mairie de L.A. et un passage très intéressant sur les relations de la République de Californie avec les autres nations. Les dossiers du S.A.D. vont vous permettre de découvrir les dessous d'un monde pourri au sein duquel les *C.O.P.S.* risquent de se sentir impuissants. Les habituels 10-18 et deux scénarios viennent compléter ce très bon supplément qui commence à lever le voile sur quelques secrets jusqu'ici bien gardés.

Fab.

Supplément pour **C.O.P.S.** édité par **Asmodée**.
128 pages en français. **23 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Mechamorphosis

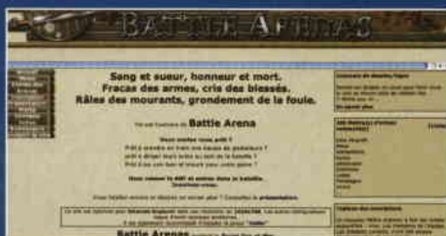
À partir de septembre, les abonnés à Cartoon Network pourront profiter de *Transformers Energon*, une nouvelle série qui remet au goût du jour ces bons vieux robots extraterrestres.

Dernier-né de la gamme Horizon, *Mechamorphosis* est un nouveau jeu de robots géants qui se combattent les uns les autres mais dont la particularité réside dans le fait que les personages créés par les joueurs sont les robots eux-mêmes. Les joueurs peuvent faire évoluer ceux-ci par l'acquisition de nouvelles armes, formes de combat et autre matériel de détection ou d'espionnage. De nouvelles règles sont fournies pour gérer les combats aériens ou encore pour l'énergie Nexus qui donne certains avantages en jeu comme des dés supplémentaires. On peut regretter toutefois que la partie background soit reléguée à la fin et que l'aspect technique prime vraiment sur l'ambiance. C'est cependant un bon jeu, fun et original par son approche des Mechas de combat et qui mérite le détour.

Gaëtan Bothorel

Décor de campagne pour le **système d20**, édité par **Fantasy Flight Games**. **64 pages** en anglais. **14,95 $**. Disponible. **Note :** ★★★☆☆

BattleArenas



Je joue à de nombreux jeux gratuits sur Internet depuis plusieurs années. On peut dire que *BattleArenas* est un jeu relativement jeune mais qui s'est servi de l'expérience d'autres jeux semblables. On peut d'ailleurs voir des liens évidents entre les créateurs de *Démange*, *FranceBloodbowl* et *BattleArenas*. Il existe donc une véritable communauté de jeux en ligne gratuits et ce n'est pas plus mal. Au départ, vous créez quatre gladiateurs que vous allez devoir diriger dans les arènes éternelles. Vous aurez un budget pour les équiper au mieux avant de les envoyer taper sur les autres un maximum avant de se faire charcuter. L'interface est claire et simple bien que certains menus soient difficiles à trouver au début. Le jeu est rapide et garde une bonne fluidité même lors des *rush hours* où tout le monde se connecte en même temps. Le jeu est en perpétuelle évolution (rapide d'ailleurs) et tient compte des avis des joueurs. À essayer absolument... C'est gratuit !

Gestion de gladiateurs

Philippe Lecomte

Jeu en ligne. En français. **Gratuit sur www.battle-arenas.net**. Disponible. **Note :** ★★★★☆



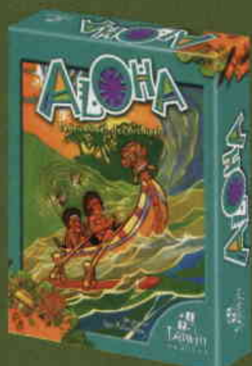
Breath of Winter

On prend les mêmes et on recommence... L'extension de *SpellForce* conserve les atouts qui faisaient le charme du jeu de base et rajoutent quelques nouvelles fonctionnalités intéressantes : unités, monstres et sorts bien sûr, mais aussi un nouveau mode de jeu multijoueurs. Une nouvelle campagne en solitaire permet de se refaire la main. Quel dommage cependant qu'il ne soit pas possible de reprendre son ancien personnage ! Il faut encore se taper des araignées et des gobelins durant des heures avant de pouvoir se lancer dans des stratégies élaborées avec armées multiraciales et assauts de toutes parts... Non, le véritable point fort de cette extension c'est le mode jeu libre, qui permet de conserver un personnage (pas celui de la campagne, snif) de carte en carte, en solo ou en coopération en LAN ou sur Internet. Chaque carte de ce mode est plus ou moins RPG ou RTS, ce qui rend le jeu moins monotone. Si, comme moi, vous avez accroché à *SpellForce*, foncez. Ce mode promet de belles heures de jeu en perspective !

Un dragon se réveille...

Zargos

Extension pour **SpellForce: Order of Dawn** (PC), développé par **Phenomic** et édité par **JoWood / BigBen Interactive**. En français. **Note :** ★★★☆☆



Aloha

Quand les scientifiques se retroussent les manches et cherchent à prouver leurs théories, cela donne *L'Expédition du Kon-Tiki* de Thor Heyerdahl, qui raconte sa traversée de l'Océan Pacifique sur un radeau de balsa.

Dans les archipels hawaïens, les tribus avaient un jeu consistant à transporter leur tiki (totem) d'une île à l'autre, le plus rapidement possible. C'est ce thème qui a inspiré *Aloha*, où les joueurs tentent d'être le premier à faire parvenir leur tiki sur l'île située en face de la leur, en utilisant leurs pirogues, mais aussi celles des autres. Doté d'un matériel de bonne facture, le jeu possède des règles simples et particulièrement bien présentées, accompagnées d'une petite explication historique. En outre, deux variantes sont proposées, l'une familiale plus rapide et plus simple, et l'autre pour experts, plus stratégique et sans hasard. En utilisant des cases aux pouvoirs différents, en transbordant les tikis d'une pirogue à une autre ou en chavirant les pirogues dans la version expert, il faut progresser tout en empêchant les autres de le faire car il faut être extrêmement vigilant. Les parties sont rapides et animées, ce qui en fait un jeu très sympathique et beaucoup plus subtil qu'il n'y paraît.

Olivier Guillo

Jeu de société édité par **Darwin Project**. 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans. En français. Disponible. **Note :** ★★★★☆

Huis Clos

Dans la famille *Cluedo*, je demande le fils ! Premier produit estampillé Neko Corp., le tout nouveau label jeux de société du 7ème Cercle, *Huis Clos* est un *whodunit* dans la grande tradition agathachristienne. Comme dans *Les dix petits nègres*, les joueurs sont enfermés dans un manoir avec, parmi eux, un assassin. Pour gagner, les innocents doivent démasquer le coupable et le meurtrier doit tuer tous les autres joueurs. L'aire de jeu est organisée autour de sept cartes qui toutes figurent une pièce du manoir. Les joueurs, dont les personnages sont représentés par des pions, se déplacent de l'une à l'autre à la recherche d'indices (divers objets personnels) et, plus mortel, d'armes. Chaque tour est ponctué d'un vote secret (la boîte du jeu, percée d'une fente, sert d'urne) qui permet au meurtrier de tuer et aux innocents survivants d'essayer de déduire son identité. Les règles, relativement simples, sont rodées en deux ou trois parties et l'ambiance victorienne, portée par l'élégant habillage graphique des frères Péru, est très bien rendue.

Johan Scipion

Jeu de société édité par **Le 7ème Cercle**. 4-8 joueurs. 30 mn. En français. Disponible.

Note : ★★★☆☆



La fièvre *de l'or*

La vraie fièvre de l'or s'est déroulée entre 1848 et 1856 en Californie.

Figures majeures du *game design* à la française, les deux Bruno (Cathala et Faidutti) unissent leurs efforts et leur talent pour produire *La fièvre de l'or*, un p'tit jeu à l'allure très western. Nous sommes à l'époque de la ruée vers l'or et les joueurs se sont lancés à corps perdu dans la course au bon filon. Démarrant avec un petit pécule, leur objectif est de le faire fructifier au mieux en investissant dans des concessions minières. Gagne celui qui, à la fin de la partie, est le plus riche. Des cartes Concession, plus ou moins intéressantes, sont donc mises aux enchères à chaque tour, ce qui, évidemment, provoque de sympathiques empoignades autour de la table. Pour pimenter le tout, une quinzaine de cartes Événement qui, elles aussi vendues aux enchères, peuvent se traduire par d'intéressants retournements de situation. Au final, on obtient un p'tit jeu fort sympathique, aux règles simples et efficaces, servies par de jolies illustrations signées Kara (auteur de la bande dessinée *Gabrielle* chez Soleil).

Johan Scipion

Jeu de société édité par **Asmodée éditions**. En français. 3 à 5 joueurs. 45 mn. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Mémoire 44

À cheval entre le wargame et le jeu de plateau, *Mémoire 44* permet de rejouer de nombreuses batailles de la Seconde Guerre mondiale avec plein de petites figurines plastique. Pour les anciens, il peut s'apparenter à un cousin du jeu MB *Seigneurs de guerre*, en plus adulte. Un plateau recto verso générique permet de poser des hexagones de terrains et ainsi de changer de configuration pour chaque bataille. Les joueurs placent leurs unités, soldats, chars, canons et certains éléments de fortification comme des barbelés ou des bunkers, puis chacun reçoit des cartes d'ordre. Les joueurs jouent l'un après l'autre une carte d'ordre qui permet d'activer leurs unités à certains endroits du champ de bataille. Les cartes permettent aux unités de se déplacer, tirer mais aussi de réaliser certaines actions spéciales comme effectuer un raid, un tir de barrage ou un bombardement aérien. Le jeu est très complet, plus fun que tactique, les parties se jouent rapidement et le matériel fourni permet de fabriquer ses propres batailles.

Fun et modulable

Pascal Bernard

Jeu de plateau/wargame édité par **Days of Wonder**. 2-8 joueurs. 30-60 mn. En français. www.memoire44.com. **50 €**. Disponible.

Note : ★★★★☆



Runebound

FFG, un des phares américains de la création ludique, n'oublie pas ses racines rôlistiques : ils préparent *Fireborn*, où vous jouez un dragon avant et après la perte de sa mémoire.

Vous souvenez-vous de *Talisman*, ce jeu de plateau qui vous proposait d'incarner un héros cherchant à devenir le maître du pays ? *Runebound* en est le digne successeur, plus beau forcément et à peine plus complexe. Au rang des défauts mineurs, il est facile de confondre certains héros ou certains éléments graphiques, et quelques précisions de règles manquent à l'appel. Plus embêtant, à 6 joueurs il vous faudra patienter un certain temps avant de jouer, en dépit des possibilités de combat entre héros. Mais on s'amuse bien et il vous faudra plus de matière grise qu'avec *Talisman* ! Le jeu fonctionne avec des scénarios et celui qui est fourni dans la boîte de base fonctionne très bien, avec une progression progressive des péripéties grâce à l'usage de plusieurs pioches. Même s'il est facile de surpasser en puissance d'autres joueurs grâce à l'achat d'objets magiques, n'importe qui peut vous attaquer avec des chances de succès lorsque vous sortez juste d'un combat. Yéba !

Vaincrez-vous Vorakesh ?

Cyril Pasteau



Jeu de plateau édité par **Fantasy Flight Games**. En anglais. 2 à 6 joueurs. 2 ou 3 heures. Disponible.

Note : ★★★★☆



Camelot Legends

Chevaliers de la Table Ronde

Oyez oyez noble damoiseau, laissez-moi vous parler de ce jeu de cartes. Vous allez devoir marquer le plus de points possible pour devenir le gagnant. Vous allez constituer des équipes de chevaliers qui vont tenter de relever des défis en les envoyant sur les lieux où ils se déroulent. Les auteurs ont prévu une règle d'initiation afin de maîtriser les principes de base. Après une rapide partie, il est temps de passer au jeu lui-même. La difficulté est réduite, mais il faut tout de même compter une bonne heure de jeu au minimum. À tour de rôle, les joueurs en jeu vont tirer une carte événement, appliquer ces effets. Puis il vérifie s'il peut accomplir un des défis en jeu. Enfin, il dispose de deux points d'action pour poser un personnage, tirer une carte personnage ou déplacer 1 ou 2 personnages d'une localisation à une autre. Certains pourront regretter que l'on gagne des points de victoire et non des points de réputation ou encore d'honneur, histoire de mieux coller à l'ambiance. Mais bon, cela peut s'arranger sans les règles. Critique réalisée sur une seule partie test.



Olivier Collin

Jeu de cartes édité par **Z-Man Games**. En anglais pour 2 à 4 joueurs. **24,95 $**. Disponible.

Note : ★★★★☆

Weapons of Mass Destruction

À l'issue d'un échange de missiles thermonucléaires à l'échelle mondiale, la couche d'ozone diminuerait de moitié, entraînant de graves brûlures sur les survivants. Pas touche au bouton rouge !



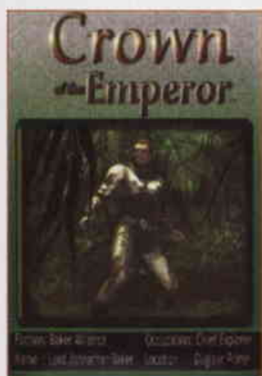
Docteur Folamour

Vous incarnez une puissance mondiale qui cherche à dominer le globe. Pour cela, vous allez pouvoir user de la propagande ou faire appel aux armes nucléaires. Le jeu se compose de cartes *population* et de cartes *guerre nucléaire*. Chaque joueur reçoit un nombre de cartes *population* qui représente les points de vie de la nation. Le dernier joueur à avoir encore des habitants sera déclaré vainqueur. À tour de rôle, vous allez jouer des cartes et faire du bluff ou menacer les autres joueurs. Une fois la guerre déclarée, il va pleuvoir des bombes et ça va pleurer dans les chaumières. *Weapons of Mass Destruction* est un jeu marrant – il faut prendre le temps de regarder les dessins – et d'actualité. Toutefois, les règles sont très mal rédigées. Certains points de règles sont vraiment abscons. Enfin, s'il est marrant de faire une partie ou deux, le jeu se révèle peu évolutif. À réserver aux fans de jeux exotiques.

Olivier Collin

Jeu de cartes édité par **Flying Buffalo**, pouvant servir d'extension à **Nuclear War Card Game**. En anglais pour 2 à 4 joueurs. 1 heure ou moins. Disponible.

Note : ★★★☆☆



Crown of the Emperor

L'Empereur est mort, vive la guerre

À la différence de la plupart des jeux de cartes à collectionner, la série de *Crown of the Empire* est particulièrement simple à constituer. Il existe actuellement 5 starters entièrement préconstruits qui suffisent pour disposer de toutes les cartes existantes. Nous sommes en 2909 et l'Empereur vient de décéder. Il est désormais temps pour les cinq plus importantes factions de l'Empire de livrer bataille tant sur le terrain politique que militaire pour prendre finalement le contrôle du trône. *Crown of the Empire* est un jeu de cartes à collectionner qui vous permettra de vous affronter lors de tentatives de prise de contrôle de planètes, lors d'affrontements de vaisseaux spatiaux, ou lors de réunions diplomatiques au Sénat. Malheureusement, les bonnes idées ne donnent pas toujours de bons jeux. Desservi par un graphisme peu attractif, ce jeu cumule le côté aléatoire d'un jeu de cartes et celui d'un jeu de dés. Si le côté facilement disponible des cartes était séduisant, le jeu en lui-même a tout pour finir sa vie au fond d'un placard à l'issue de la première partie.

Geof

Jeu de cartes à collectionner édité par **Faultline Studios**. Starter uniquement. En anglais. Disponible sur crownoftheemperor.com.

Note : ★☆☆☆☆

Mighty armies



Des règles accessibles

À la tête d'une armée de barbares, vous ravagez la région de Laelith, quand vos éclaireurs repèrent une horde d'orques qui vous coupe toute retraite. Il va falloir se battre... *Mighty armies* vous propose de prendre la tête d'armées variées : orcs, barbares, elfes, chevaliers, etc. Les caractéristiques de chaque race privilégient une stratégie particulière : à la charge des orques répond la pluie de flèches elfes. Les armées sont composées d'unités complémentaires : sorcier, chef, tireurs, infanterie, cavalerie et monstre. Cela promet des parties tactiquement riches. Même pour les non-bilingues, les règles sont accessibles. Le tour se déroule en 4 phases : lancers de dé pour obtenir les points de déplacement, mouvements, corps à corps et tir. Vous pouvez constituer des groupes de combat, comportant plusieurs unités, plus puissantes mais difficiles à déployer. La magie est très limitée. Certaines unités disposent de compétences spécifiques : résistance magique, moral d'acier, etc. Le faible coût d'investissement permet de se constituer une armée gigantesque, si vous avez le temps de peindre. Les figurines sont peu détaillées, mais assez plaisantes. Ce jeu simple constitue une bonne porte d'entrée au jeu de figurines.

Benoît Ruiz

Jeu de figurines édité par **Mongoose Publishing**. En anglais. **24,95 $** la boîte de 52 figurines en métal non peintes (Orcs ou Barbarians). Disponible.

Note : ★★★☆☆

Pêle-Mêle

Les Origins Awards ont été attribués en juin à Columbus (Ohio). Le prix du meilleur jeu de rôle revient à Angel d'Eden Studios, celui du meilleur supplément à Redhurst (Human Head Studios) et celui de la meilleure aventure à Black Sails over Freeport (Green Ronin Publishing).

Jeux de rôle — Jeux de société — Jeux de batailles — Jeux vidéo

D&D

Planar Handbook VO

Comment ont-ils osé résumer *Planescape* à quelques classes de prestige et lieux ? Si vous voulez jouer des planaires, mettez plutôt des sous de côté pour racheter les très nombreux suppléments de cette brillantissime gamme.

MC

★☆☆☆☆

192 p., 29,95 $, WotC.

Stealth and Style VO

L'homologue de *Song and Silence* avec ses inévitables organisations, classes de prestige et PNJ. Rien d'exceptionnel en soi, ce qui réduit d'autant son intérêt, y compris pour les fans de *Kingdoms of Kalamar*.

MC

★★☆☆☆

112 p., 19,99 $, KECo.

Loona, Port of Intrigue VO

Complément indispensable de *Geanavue*, ce port infesté de pirates aurait mérité une bonne cinquantaine de pages supplémentaires.

MC

★★★★☆

96 p., 19,99 $, KECo.

Secrets of the Alubelok Coast VO

Un atlas géographique qui fourmille d'idées, mais qui aurait gagné à faire l'impasse sur les règles pour prolonger le plaisir.

MC

★★★☆☆

96 p., 19,99 €, KECo.

d20

Dezzavold: Fortress of the Drows VO

Ce complément sur les drows développe la société matriarcale bien connue des elfes noirs. La grande forteresse souterraine décrite est intégrable dans n'importe quel monde.

Asgard

★★★☆☆

96 p., 19,95$, GRP.

The Book of Familiars VO

Amis des bêtes, ce supplément est fait pour vous ! Vous y trouverez toutes les informations nécessaires pour créer des familiers pour toutes les classes de Donj'. Pas indispensable, mais intéressant.

FM

★★★☆☆

186 p., 29,95 $, TLG.

The Mother of All Encounters Tables VO

Constitué à 95% de tables de rencontres ou autres tables qui pourront vous aider à préparer des scénarios ou à improviser en cours de partie, ce supplément d20 pour *D&D* est beaucoup trop cher au vu de son contenu rédactionnel…

OG

★★☆☆☆

142 p., Necromancer Games.

Encyclopedia of Exotic Weapons

107 armes différentes avec leur topo historique et leur adaptation fantasy, et la classe de perso de l'artificier, avec des règles sur les armes à feu et l'artillerie, font de cette encyclopédie une bonne surprise.

GB

★★★☆☆

128 p., 24,99 $, FFA.

Into the Blue

Grâce à ce supplément, vous saurez tout sur la mer, ses courants, ses mystères, ses monstres et l'organisation des peuples qui vivent cachés dans ses hauts fonds. Pas indispensable mais certainement utile.

Geof

★★★☆☆

96 p., 22,95 $, Bastion Press.

Spellslinger

D&D et western se retrouvent mêlés avec des pionniers elfes, nains, humains, etc., s'implantant dans un territoire peuplé d'hommes-loups. L'univers n'est pas beaucoup développé, mais le mélange de clichés et d'originalité tient la route.

OG

★★★☆☆

64 p., 14,95 $, FFG.

Legends of Excalibur VO

J'avais apprécié *Excalibur* (cf. *BS 48*), malheureusement ce nouveau supplément reste loin du compte. Assemblage de classes de personnage, de monstres et de trésors, il est aussi intéressant que l'annuaire de la Sologne.

Geof

★☆☆☆☆

160 p., 29,95 $, RPG Objects.

Grim Tales VO

Combats de véhicules, de masse, tout un tas de règles pour faire du d20 un système universel, à utiliser dans n'importe quel cadre. Du bon et du moins bon.

PL

★★★☆☆

214 p., 34,95 $, Bad Axe Game

The Thieves Quarter VO

Si vous avez toujours rêvé savoir à quoi pouvait ressembler une organisation de malfaiteurs à grande échelle dans un monde méd-fan, ce supplément est pour vous.

PL

★★★☆☆

80 p., 17,95 $, GRP/The Game Mechanics

Archipels

Le Merbold Enchaîné n°5 VF

Un numéro qui 3.5ise le premier volet d'*Archipels* et répond à des questions essentielles telles que : pourquoi les îles flottent-elles ? où peut-on trouver de la Smirnoff Ice à Brillance ?

CP

★★★★☆

Fanzine d20 pour Archipels, gratuit sur www.merbold.fr.st.

Rossiya

Des esprits et des hommes VF

Un monstre, une nouvelle classe de perso et un scénario d'introduction, linéaire mais qui permet de voir ce que sont les Royaumes d'Airain, voici les ingrédients de ce supplément à acquérir avec le jeu.

YP

★★★☆☆

20 p., 5 €, lAd'A.

Midnight

City of Shadow VO

Plutôt que de décrire par le menu la résidence privée d'Izrador, FFG aurait mieux fait de s'étendre sur l'organisation des forces du mal et sur les cellules de résistants éparpillées aux quatre coins d'Eredane.

MC

★★☆☆☆

64 p., 14,95 $, FFG.

Freeport

Creatures of Freeport VO

Un bestiaire assez classique à ceci près qu'il regorge d'idées de scénarios et qu'il mentionne systématiquement les petites merveilles que l'on peut créer à partir des principaux organes des créatures listées.

MC

★★★☆☆

96 p., 19,95 $, GRP.

Scarred Lands

Edge of Infinity VO

Un essai sur les dieux et les plans de Scarn, passionnant du moment qu'on s'en tient aux différentes théories cosmologiques, mais d'un intérêt moindre dès qu'on en vient à la description desdits plans.

MC

★★★☆☆

144 p., 23,99 $, SESS.

Dragonlance

Bestiary of Krynn VO

Une pléiade de monstres toutes époques confondues divinement illustrés, accompagnés d'intéressantes classes de prestige créées spécialement pour eux. Difficile de résister même si c'est cher et pas franchement vital.

MC

★★★☆☆

160 p., 34,99 $, Sovereign Press.

Babylon 5

The Techno-Mages Fact Book VO

Beaucoup de règles et trop peu de background dans ce supplément inutilement cher, mais ô combien nécessaire pour qui envisage de poursuivre les aventures de l'équipage de l'Excalibur.

MC

★★☆☆☆

136 p., 24,95 $, MGP.

Warcraft

Magic & Mayhem VO

Magie et "*technomagie*". Un effort bienvenu pour donner à la magie un potentiel JDR, attention à ne pas vous laisser corrompre…

JHL

★★★☆☆

208 p., 29,99$, SESS.

HackMaster

Road to Aster VO

Fatigués des missions pourries sans aucune reconnaissance et des trésors miteux ? Marre de devoir libérer la fille du Roi des Elfes ? Ce scénario atypique lance les PJ dans une sombre vallée aussi effrayante que délirante !

Asgard

★★★☆☆

48 p., 11,99 $, KECo.

Lost Caverns VO

Un bon vieux "*dungeon crawling*" des familles. Rien à dire sur ce scénario classique mais de bonne facture. L'esprit HackMaster y est présent tout le long et les clins d'œil nombreux.

Asgard

★★★☆☆

48 p., 11,99 $, KECo.

Mutants & Masterminds

The Algernon Files VO

Cet ouvrage présente une centaine de personnages (backgrounds inclus), plus quelques dons et équipements. À réserver aux MJ paresseux ou en manque d'imagination. Si au moins il avait été en couleur...

FM

★★☆☆☆

128 p., Black Wyrm Games

M&M Character Record Folio VO

Voici une bien belle fiche de personnage. En prime, vous trouverez les tableaux de règles les plus souvent employés. Indispensable à tout joueur digne de ce nom.

FM

★★★☆☆

16 p., 4,95 $, GRP.

Annual VO

Ce magnifique supplément tout en couleur vous permettra de mettre un peu de piquant dans vos campagnes. Nouvelles règles, nouveaux univers de jeu, nouveaux héros et vilains. Pas indispensable, mais tellement bon !

Fab.

★★★★☆

128 p., $24,95, GRP.

BESM

Grave of Heaven Uresia VO

Voici un univers de jeu méd-fan pour *BESM d20*. Bien que l'idée de base soit intéressante (les dieux se sont entretués et ont ravagé le monde avec leur guerre), le développement est bien trop court.

FM

★★☆☆☆

80 p., 19,95 $, GoO.

Centauri Knights d20 VO

Adaptation d'un supplément déjà sorti pour le système Tri-Stat, *Centauri Knights* est un univers de jeu S-F réédité pour *BESM d20*. Malgré quelques bonnes idées, l'intérêt de l'ouvrage est malheureusement limité.

FM

★★☆☆☆

80 p., 19,95 $, GoO.

Space Fantasy VO

Cet accessoire de campagne tente de résumer le *space opera* en quelques pages : exercice difficile, pas convaincant mais intéressant. À réserver aux néophytes.



FM

★★★☆☆

96 p., 16,95 $, GoO.

d20 Modern

Modern Magic VO

Un livret 100% règles qui va droit à l'essentiel sans jamais céder à la tentation d'adapter à l'époque moderne les sorts qui ont fait le succès de D&D. C'est aussi un des rares à aborder le vaudou.

MC

★★★☆☆

80 p., 17,95 $, GRP/TGM.

Modern Backdrops VO

Vous n'avez pas le temps de brosser le portrait du bled où vos joueurs ont brusquement décidé de s'arrêter ? Ce livret vous sauve la mise avec 5 cités prêtes à jouer, utiles à défaut d'être originales.

MC

★★★☆☆

96 p., 19,95 $, RPG Objects.

FBI VO

Décrit à de trop nombreuses reprises, le FBI ne gagne rien de franchement nouveau, si ce n'est quelques lieux et idées de scénario exploitables. Le reste est à l'image des photos des potes de l'auteur : ridicules !

MC

★★☆☆☆

118 p., 20 $, Holistic Design.

Encyclopedia Vanguard: Modern d20 VO

Un recueil d'armes et de véhicules avec quelques notes sur le terrorisme, qui ratisse trop large et réussit tout juste à être laid, cher et sans surprise. À éviter.

MC

★☆☆☆☆

128 p., 24,99 $, FFE.

Military Vehicles VO

Un catalogue de véhicules (air, terre et mer) et d'armement relativement exhaustif, et forcément indispensable si vos joueurs sont motivés par une campagne militaire. Ça existe ?

MC

★★★☆☆

144 p., 29,95 $, GoO.

EverQuest

Dagnor's Cauldron VO

Berceau de trois grandes races, cette nouvelle région du monde est un lieu chargé d'histoires et de malédictions. Le MJ y trouvera sans aucun doute une source d'informations et de quêtes pour rassasier ses joueurs !

Asgard

★★★☆☆

144 p., 24,99 $, SESS/SOE.

Jeux de rôle divers

Écran ApoKryph VF

Écran trois volets (joli) accompagné d'un scénario fort sympathique, alliant exploration sous-marine et aventures dans la jungle. Exige un peu de travail préparatoire avant d'être joué.

JS

★★★☆☆

24 p., apokryph.free.fr, Sofiène Boumaza.

Nicotine Girls VO

Des adolescentes sans le sou rêvent du bonheur. Pour l'obtenir, elles peuvent utiliser quatre méthodes : le Sexe, l'Argent, Pleurer et Fumer.

CP

★★★★☆

Gratuit sur www.halfmeme.com/nicotinegirls.html, HMP.

The Valedictorian's Death VO

Le porte-parole de la promotion pour la cérémonie de remise des diplômes est mort dans d'étranges circonstances... Chaque joueur interprète un lycéen (pris dans un album de photos scolaires) suspect et doit démasquer un assassin.

CP

★★★★★

Gratuit sur www.halfmeme.com/death.html, HMP.

Action!

Cybor Gladiators VO

Ce petit supplément va vous permettre de créer des gladiateurs du futur et de les faire combattre dans l'arène en utilisant les règles *Action! System*. À peine plus amusant qu'une partie d'échecs sous la pluie.

FM

★★☆☆☆

62 p., 14,95 $, Firefly Games.

Exalted

Aspect Book Earth VO

La vie et l'Exaltation des cinq Dynastes de la Terre sont décrites avec bonheur, ainsi que leurs devoirs envers la Création, leurs opinions et de nouveaux charmes et artefacts.

GB

96 p., 19,99 $, WW.

Silver Age Sentinels / Champions

Reality Storm: When Worlds Collide VO

Les héros de deux mondes différents s'allient dans l'urgence pour contrer les vilains qui ont eu tout le temps de se préparer. La lutte cosmique prend place dans deux New-York alternatifs. Ce combat titanesque promet de bien animer la table de jeu.



GB

★★★★☆

96 p., 19,99 $, GoO / Hero Games.

Jeux Eden

Eden Studios Presents Volume 1 VO



Aides de jeu, scénarios et interviews entièrement consacrés aux jeux Unisystem (*Armageddon*, *WitchCraft*, *AFMBE*, *Buffy*, *Terra Primate*). Très sympa mais un poil cher.

JS

★★★☆☆

64 p., 15 $, Eden Studios.

Fantasy Hero

Battlegrounds VO

Catalogue détaillé (plans, descriptions et PNJ) de lieux med-fan standard : auberge, château, manoir, boutique, tour de mage, etc. Inclus trois scénarios pouvant s'enchaîner en mini campagne. Archi classique mais archi pratique.

JS

★★★☆☆

128 p., 24,99 $, Hero Games.

Gurps WWII

Motor Pool VO

Ce supplément assez dense passe en revue tous les véhicules importants de la Seconde Guerre mondiale. Utile et bien fait, mais pas indispensable.

7.7

★★★☆☆

128 p., SJG.

Star Wars

Ultimate Adversaries VO

Cette compilation de méchants, monstres et autres droïds assassins comprend des classiques (ysalamiri) 3.5isés comme des nouveautés, du matos et quelques PNJ sortant du lot (à utiliser !).

Kyrk Heegard

★★★☆☆

160 p., 29,95 $, WotC.

HeroQuest

Masters of Luck and Death VO

Cette compilation de bandes de héros génerteliennes est idéale pour peupler vos aventures de personnages intrépides et parfois inquiétants. Utile à la fois pour le narrateur et pour les joueurs.

Shamsur

★★★☆☆

72 p., Issaries avec SJG.

Rifts

Naruni Wave 2 VO

Des trafiquants d'armes extraterrestres auxquels la Coalition a mis une branlée reviennent sur Terre et complotent pour se venger. Incluse, l'arme la plus bourrine jamais conçue.

CP

★★☆☆☆

96 p., 13,95$, PB.

The Rifter #26 VO

Tout sur l'utilisation des moustiques comme armes de guerre et les mutoïdes dans le monde de *Rifts*, plus le catalogue des gammes Palladium.

CP

★★☆☆☆

128 p., 9,95$, PB.

Megaverse Builder VO

Ce kit de construction d'univers laisse trop de place à des OCC ou monstres, mais se rattrape avec 2/3 dimensions rigolotes comme ce monde machinique.

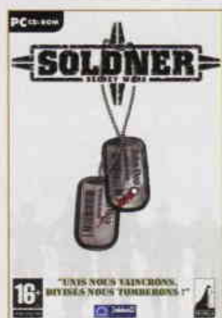
CP

★★☆☆☆

96 p., 13,95$, PB.

Jeux vidéo

Söldner : Secret Wars VF



Ce FPS au moteur physique très mauvais ne tient pas ses promesses. Vous allez déplacer votre soldat durant des minutes avant de trouver l'adversaire.

PL

★☆☆☆☆

Jeu PC, Wings Simulation / JoWood Productions.

Van Helsing VF

Sans avoir la classe d'un Dante, notre ami Van Helsing s'en tire bien dans ce *Devil May Cry-like* des plus sympathiques. Amateur de décors gothiques et de paysages transylvaniens, n'hésitez pas, bien que ce voyage soit un peu trop court !

Fab.

★★★☆☆

Jeu PS2, Sierra

D-Day VF

Tout pour accéder à vos fantasmes de général refoulé : 2D temps réel, graphisme superbe. Transposition de *Sudden Strike* en beaucoup plus dynamique, le jeu allie cohérence et fluidité du gameplay. La partie réseau est très prenante, vous voudrez mettre une pile à vos copains.

BR

★★★★☆

Jeu PC, Monte-Cristo.

Jeux de société

Employee of the month VF

Un sympathique jeu de cartes apéritif basé sur un système d'enchères. Il y a peu de hasard puisque les joueurs n'ont aucune carte en main. Plusieurs tactiques sont possibles et les bons calculateurs arriveront à bien se faire voir de leur patron sans être détestés par leurs collègues.

OG

★★★☆☆

Jeu de cartes, 2-6 joueurs, 20 mn, Dancing Eggplant Games.

Chez Goth VO

Ce jeu de cartes pas à collectionner vous propose de tenter de devenir l'idole de tous les goths de votre quartier en dormant dans un cercueil et en prenant l'air triste de celui qui vient de perdre son chat. Pour fan de *Chez Geek*. Incontournable.

Geof

★★★★☆

Jeu de cartes, 16,95 $, SJG.

The Big Idea VO

Cette édition semideluxe contient 192 cartes qu'on associe pour produire toutes sortes d'objets bizarroïdes. Il s'agit ensuite de vendre ces combos improbables. Le joueur-inventeur le plus riche gagne. Très sympa pour les anglophones.

JS

★★★☆☆

Cheapass Games.

Zombies!!! 4 : The End... VO

Plein d'innovations : les cartes sont plus simples et plus violentes, le plateau qui représente une forêt offre un plus grand choix de déplacements et les nouveaux chiens zombies se déplacent 2 fois plus vite.

PB et NB

★★★★★

2-6 joueurs, Twilight Creations.

Axis & Allies : D-Day VO

Toute la campagne du débarquement avec de nombreuses figurines plastique et 3 pages de règles pour un wargame *light* fait pour l'initiation, fun, rapide et bourrin à souhait quoiqu'un peu répétitif.

PB et NB

★★★★☆

2-3 joueurs, 50 €, AvalonHill.

Greed Quest VO

Ce jeu de l'oie dans un style *Dork Tower cheap* vous propose de mener votre jeton jusqu'à l'arrivée (et la poubelle).

PL

★☆☆☆☆

3-6 joueurs, SJG.

Dracula's Revenge VO



Le matériel mis à disposition est dur à ranger dans la boîte tellement il y en a à l'intérieur ! Un bon petit jeu aux règles claires et simples pour les amateurs de Van Helsing !

PL

★★★☆☆

2 joueurs, 2h-, 29,95 $, HumanHead Studios/GRP.

Give me the brain VO

Imaginez votre McDo favori infesté de zombies qui tentent tant bien que mal de vous servir un menu McBrain bien chaud. Le thème est posé !

PL

★★★★☆

Jeu de cartes, 3-8 joueurs, 15 mn, James Ernest.

Igor: The Mad Scientist Lament VO

Jouez le méchant scientifique fou qui someille en vous afin de construire la plus infâme invention possible tout en torturant votre souffre-douleur de serviteur : Igor.

PL

★★☆☆☆

Jeu de cartes, 2-6 joueurs, 1h-, Interactivities Ink.

Once Upon A Time

Dark Tales VO

De nouvelles cartes Conte, Interruption et Dénouement nettement plus sombres que celles du jeu de base, qui explorent l'envers des contes de fée. Une merveille.

JS

★★★★☆

56 cartes, 9,95$, Atlas Games.

Create-your-own storytelling cards VO

Paquet de cartes vierges pour créer soi-même de nouveaux dénouements et éléments de conte. À réserver aux joueurs imaginatifs et qui aiment retrousser leurs manches.

JS

★★☆☆☆

56 cartes, Atlas Games.

Jeux de batailles

Rippers VO

Ce jeu de figurines tourne sur une version avancée des règles de bataille de *Savage Worlds*. Le background oppose deux organisations de métahumains néo-victoriens dans la veine du film *Van Helsing*. Steampunk + horreur + super-héros = fast + furious + fun.

JS

★★★☆☆

80 p., 24,95 $, GWG.

Classic Battletech

Dropships, jumpships and warships VO,

Réédition du *Technical 3057*, ce supplément est indispensable si vous ne possédez pas l'original. Pour les autres, sachez qu'il s'agit d'une édition révisée contenant, en plus, une vingtaine de *"nouveaux"* vaisseaux, les *"lost" warships*.

PT

★★★★☆

232 p., 24,99 $, FanPro.

Warhammer Battle

Guide du collectionneur Orques & Gobelins VF

Cet ouvrage rassemble l'intégralité des photos des figurines et autres pièces détachées des armées orques et gobelines. La présentation de qualité met en valeur schémas de couleurs et idées de conversions. Si on n'en veut pas plus c'est le livre idéal.

FG

★★★☆☆

80p., 10 €, GW.

Noble Armada Expanded Edition Rulebook VO



Quelques précisions et modifications de règles (généralement trouvables sur le net), une flopée de nouveaux vaisseaux. Cette nouvelle édition des règles fait du neuf avec du vieux.

Geof

★★★☆☆

176 p., 25 $, Holistic Design.

Cardboard Heroes Castles The Keep VO

Le donjon du château en carton-pâte de vos rêves. Attention aux incompatibilités de formats selon les figurines.

CP

★★☆☆☆

SJG.

Abonnement

Choisissez un cadeau parmi les 4 choix !

1) UBISOFT vous offre le jeu **Champions of Norrath™** sur PlayStation® 2 (déjà disponible)
"Le plus riche des action-RPG sur console !" PSM2 18/20
Offre limitée à 20 exemplaires



2) Spellbooks vous offre *Feuilles de personnages / Écran du maître 3.5* pour *D&D*,

3) Bragelonne vous offre le roman *Carbone modifié* de Richard Morgan,

4) Le 7ème Cercle vous offre le CD *Machins de Taverne*, l'album de chansons du Donjon de Naheulbeuk (*).

4 numéros (1 an) = 15 €

8 numéros (2 ans) = 30 € et 1 cadeau !

* Dans la limite des stocks disponibles.

Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Si je m'abonne pour 8 numéros, je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Choix de cadeau : 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Je joins mon réglement de .... par carte bleue, ou chèque (bancaire ou postal) à l'ordre de DARWIN PROJECT.

Backstab Abonnement
BP 45
78315 Maurepas Cedex

Je règle par ☐ **Chèque** (à l'ordre de Darwin project) ☐ **Carte bancaire**

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date de validité : ☐☐☐☐

Offre valable jusqu'au 30 novembre 2004 - *dans la limite des stocks disponibles.

BS49

☐ **OUI, je m'abonne à 4 n° pour 15 €** (21 € pour l'étranger)

☐ **OUI, je m'abonne à 8 n° pour 30 € et je choisis un cadeau** (36 € pour l'étranger)

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : ________ **Ville :** ____________

Pays : ____________

Âge : ______

Tél. : ____________

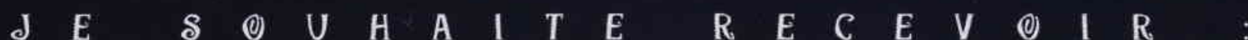
Email : ____________

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Pour commander d'anciens numéros, téléphonez au 01 30 62 15 64 ou écrivez à tess8@wanadoo.fr. Du lundi au vendredi de 11h30 à 17h30.

Faites le plein de P'tits jeux !

Retrouvez tous vos jeux sur la boutique web www.jungle-games.com



POUR TOUS

- SILLAGE .... 19,90 €
- JUNGLE SPEED .... 19,90 €
- Extension Jungle Speed ...... 13,00 €
- MICRO-MUTANTS 1 (rouge/noir) ... 19,90 €
- MICRO-MUTANTS 1 (bleu/jaune) .. 19,90 €
- MICRO-MUTANTS 2 (blanc/rouge) . 19,90 €
- MICRO-MUTANTS 2 (violet/vert) . 19,90 €
- MICRO-MUTANTS 3 (bleu/rose) . 19,90 €
- MICRO-MUTANTS 3 (blanc/vert) . 19,90 €
- CRÔA! .... 19,90 €
- SPLOTCH! .... 19,90 €
- La guerre des moutons ...... 19,90 €
- PÉRUDO .... 19,90 €
- IL ÉTAIT UNE FOIS .... 19,90 €
- Élixir .... 19,90 €
- ISIS & OSIRIS .... 15,20 €
- SERENGETI .... 19,90 €
- Stupide Vautour .... 19,90 €

POUR LES MORDUS

- Extension Élixir .... 19,90 €
- CAMELOT .... 19,90 €
- Service compris .... 19,90 €
- LA COURTE PAILLE .... 15,20 €
- BOURSICOCOTTE .... 15,00 €
- Mort ou vif .... 23,00 €
- De l'orc pour les braves ...... 23,00 €

Frais de port en plus :
(quel que soit le nombre de jeux commandés)

- Livraison normale : 3 € (10 jours)
- Colissimo : 5 € (2 jours)

RÈGLEMENT

Total : .... €

- Ci-joint mon règlement par chèque de .... € (frais de port inclus) à l'ordre de Darwin Project
- Je règle par Carte bancaire - Date de validité

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

BACKSTAB #49

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
.... Téléphone : ....
Code postal .... Ville : ....

Offre limitée à la France métropolitaine uniquement.

Conformément à l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers

Darwin PROJECT

75, rue Compans - 75019 PARIS
Tél. : 01 42 94 09 90 - fax : 01 42 94 09 70
www.darwin-project.com

L'Annuaire des boutiques spécialisées

Cartes · Plateau · Société · Figurines · Rôles · Tournois · Démo · Club

Si vous aussi vous désirez figurer dans l'annuaire des boutiques spécialisées, contactez Vincent au 01 42 94 09 90 !

Cote d'or (21)
21000 Dijon
Aedenia
50 rue des Godrans
Tél : 03 80 30 71 37
E-mail : dijon@aedenia.org
Site : www.aedenia.org

Côtes-d'Armor (22)
22500 Paimpol
Arts et Loisirs
Place du Goelo
Tel-Fax : 02 96 55 09 62

Eure-et-Loir (28)
28000 Chartres
La petite boutique
29 rue des changes
Tél-Fax : 02 37 21 13 52

Gard (30)
30000 Nîmes
Aedenia
4 boulevard Gambetta
Tél : 04 66 21 53 37
E-mail : nimes@aedenia.org
Site : www.aedenia.org

Hérault (34)



34000 Montpellier
Excalibur
7 bis rue de l'ancien courrier
Tél : 04 67 60 81 33
E-mail : contact@excalibur34.com
Site : www.excalibur34.com
Jour : le lundi de 14H00 à 19H00. Du mardi au samedi de 10H00 à 19H00

Indre-et-Loire (37)
37000 Tours
La règle du jeu
29 rue Marceau
Tél : 02 47 64 89 81
Fax : 02 47 20 06 24
E-mail : laregledujeu@wanadoo.fr

Loire (42)
42100 St-Etienne
L'Arène
24 rue du 11 novembre
Tél-Fax : 04 77 46 03 97

Nord (59)
59300 Valenciennes
D'roles de jeux
3 rue de Mons
Tél-Fax : 03 27 41 08 86
E-mail : drolesde-jeux@wanadoo.fr
Jours et horaires : Le lundi de 14H00 à 19H00. Du mardi au samedi de 10H00 à 12H00 et de 14H00 à 19H00

Puy-de-Dôme (63)
63000 Clermont-Ferrand
Labyrinthe
14 place Renoux
Tel : 04 73 90 22 81

Hautes-Pyrénées (65)
65000 Tarbes
Figurine Passion
53 avenue Aristide Briand
Tél : 05 62 34 32 94
Fax : 05 62 34 32 92

Pyrénées-Orientales (66)
66000 Perpignan
Cellules grises
30 place Rigaud
Tél-Fax : 04 68 34 89 39

Aisne (02)
02100 St-Quentin
La plume et l'épée
Espace les Oniels, Place de l'Hôtel de ville
E-mail : plumepee@wanadoo.fr
Site :www.dedales.org





Présence d'une salle de jeu
Du lundi au samedi de 10H00 à 12H00 et de 14H00 à 19H00.
Fermé le lundi et jeudi matin

Rhône (69)
69007 Lyon
Aedenia
354 rue André Philip
Tél : 04 78 58 02 09
E-mail : lyon@aedenia.org
Site : www.aedenia.org

Vienne (86)
86000 Poitiers
Excalibur
13 rue des Vieilles Boucheries
Tel : 05 49 50 15 50
Fax : 05 49 41 88 36
E-mail : excalibur.poitiers@wanadoo.fr

Isère (38)
38000 Grenoble
Les contrées du jeu
6 rue Beyle Stendhal
Tél-Fax : 04 76 54 48 93
E-mail : lescontreesdujeu@clubadsl.fr
Du lundi au samedi de 10h00 à 19h00.

Marne (51)
51100 Reims
La plume et l'épée
Galerie du Lion d'or, Place Drouet d'Erlon
Tel-Fax : 03 26 40 67 62
E-mail : plumepee@wanadoo.fr
Site :www.dedales.org



Présence d'une salle de jeu
Du lundi au samedi de 10H00 à 12H00 et de 14H00 à 19H00.
Fermé le lundi et jeudi matin

Paris (75)
75006 Paris
Fireball
3 rue Monsieur le Prince
Tél : 01 43 25 36 88
E-mail : info@fireball.fr
Site : www.fireball.fr
Du lundi au vendredi de 11H00 à 20H00. Le samedi de 11H00 à 22H00. Le dimanche de 15H00 à 19H00.